The
64DREAM
MYCOM ムックVOL.40
NINTENDO 64大好きマガジン
2000
1
最新情報満載号
定価490(税込)yen
今月も新作情報が満載!
ゼルダの伝説外伝
星のカービィ64
マリオパーティ2
カスタムロボ
巨人のドシン1
バイオハザード 2
爆ボンバーマン2
スーパーロボット大戦64
特集
平林久和が語る
64DDのこと
超期待の大作
攻略スタート!
ドンキーコング64
ポケットモンスター金・銀
©1999 NINTENDO
©1999 HUDSON SOFT
●特別付録
ゼルダの
年賀状シール

熱血冒険ダンジョンカードバトル

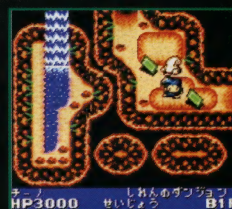
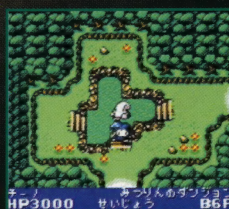
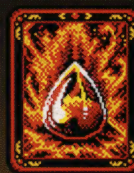
GRANDUEL グランデュエル

～深きダンジョンの秘宝～

COLOR 専用

君の戦略と戦術が
カードバトルを進化させる。

ライバルとの
デュエルが
君を強くする!!

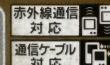
ダンジョンを探索し、
カードを拾い集めろ!!

カードは
全部で
約8000種類!!

オリジナルグッズプレゼントキャンペーン!!

A賞:グランデュエル・カードバトル基本セット
B賞:ボトムアップ見学ツアー
C賞:グランデュエル・トラベルセット

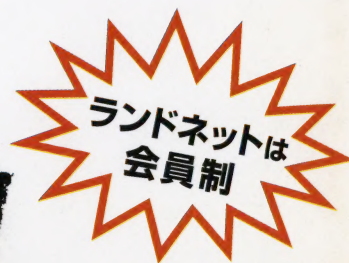
製品版についているハガキのアンケートに答えて送ると「グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～」の豪華なオリジナルグッズを、抽選でプレゼントします。

1999年12月10日発売予定!!

価格4,500円(税別)

※画面は開発中のものです。
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

株式会社ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3インツ中野ビル8F
●ユーザーサポート TEL.03(3382)3611 月～金 9:30～18:00
●ホームページアドレス http://www.bottom-up.co.jp/

ランドネットは会員制

先着10万人だけの特権

月々2,500円！

N64＋64DDで友だちに差をつけよう！

ランドネットのN64は
なんとクリアブラックの
限定カラーだ！

NINTENDO64がついても

月々3,300円

ランドネットには、この２つのコースがあります。（いずれもゲームソフト６本付、プロバイダー費用込）
Aコース（月会費3,300円）：64DD、モデム、メモリー拡張パック、ランドネットディスク、モジュラーケーブル、N64本体、ケーブル
Bコース（月会費2,500円）：64DD、モデム、メモリー拡張パック、ランドネットディスク、モジュラーケーブル　※N64は含まれません。

11月11日 ランドネット 会員募集開始!

ランドネットの会員になると、月々2,500円で 64DDとゲーム6本がもらえて、 ネットサービスも使い放題!

※2年目以降の月会費はA、B両コースとも1,500円となります。
※送料は初回請求時のみ別途1,500円を承ります。
※お申込みが10万人を超えた場合は、サービス開始をお待ち頂く形となります。
※表示価格には、全て消費税が含まれておりません。消費税は別途頂戴いたします。

詳しくは次のページで!

GAME ネットワークを使った新しい遊びが満載の6タイトルがついてくる!

これが人類未体験の快感だ!

大きくなって ドシン!ドシン!

巨人のドシン1

© 1999 Param (Marigul)

南海の孤島に突如あらわれた謎の巨人、ドシン。住民たちの愛と憎しみを糧にどんどん巨大化して、自由自在に地面をアゲ・サゲしよう。目指せ!ゲーム史上最大のキャラ!

64DDで進化を遂げた2つの名作!

© 1998 Electronic Arts. All rights reserved. licensed by Erectronic Arts. Portions © 1999 Nintendo / HAL laboratory,Inc. SimCity is a trademarks or registered trademark of Erectronic Arts in the U.S. and/or other countries.

プレイヤーが市長になり街を創る、都市育成シミュレーション「シムシティー」の最新版の登場だ。3Dになったリアルな建物や、自由に回転できるカメラアングルなど、面白さ超パワーアップ!街のなかを歩くこともできるぞ!

© 1999 Nintendo

興奮のレースを楽しませてくれたあの「F-ZERO X」に、オリジナルコースや自分だけのマシンをつくる新機能が追加されたぞ。また、新しい最強マシンと難易度の高い新コースのおまけ付き。最高に熱いレースがキミを待っている!

『マリオアーティスト』があれば、君も一流クリエイター!

マリオアーティストシリーズの3タイトルは、作品の交換が自由自在!たとえば、ペイントスタジオで作ったイラストを、タレントスタジオで作ったキャラクターのTシャツの絵柄にもできるぞ!

誰でもカンタンお絵描き!

© 1999 Nintendo

マウスでお絵描きできるのが、このソフト。簡単操作で本格的な作品をつくることができるんだ。ペンや色の種類もたくさんあるし、マリオやゼルダなど人気キャラクターの素材もたくさん用意されてるぞ!

アイドルだってつくれちゃう!

© 1999 Nintendo

目、鼻、口などの顔のパーツや表情、さらに衣装や小物などを組み合わせて自分だけのタレントをつくっちゃおう。つくったタレントは自由に動かしたりオリジナルムービーにしたりもできるぞ!

気分はゲームクリエイター!

© 1999 Nintendo / Nichimen Graphics.

あこがれのゲームクリエイター気分で、ポリゴンを使った3Dモデルがつくれちゃう。できた作品は鑑賞したり、自由に動かせるぞ。初心者にも優しいモードもあるから誰でも作品にトライできるね!

※画面は全て開発中のものです。

ランドネットだけのネットサービスが充実。もちろんメールやインターネットも使い放題！

12月サービス開始！

NETWORK

ゲームの世界が広がるよ！

コミュニティ
各ゲームのホームページで最新情報をゲット！ゲームファン同士で情報交換したり、自分の作品をコンテストに出展したり、憧れのゲームクリエイターと会話ができるかも！

プリントサービス
「マリオアーティスト」で作った自分の作品を、絵ハガキやシールにすることもできるようになるぞ！

ゲームデータの追加
新しいマップやコース、アイテムなどのデータをダウンロードすればクリアしたゲームも、また遊べる！

インターネット
大好きなアイドルのことから勉強に役立つ資料まで情報満載のホームページを観ることができるよ！

デジタルマガジン
競馬、F-1、野球などの最新情報がゲットできるうえにゲームにも参加できちゃう新しいタイプの情報マガジン！

電子メール
なんと5つもアドレスがもらえちゃうから、家族ひとりひとりがメールを楽しめちゃう！

GETモール
64DDの新作タイトルや周辺機器、またはゲーム関連のグッズなどを買うことができるよ！

（一部有料）

入会申込受付期間
11/11（木）
▼
2000年
1/11（火）

もっと知りたいキミは！
「入会パンフレット」をゲットしよう！

このマークのあるお店で入会パンフレットをゲット！

GMS　:イトーヨーカ堂、ジャスコ、ダイエー
郊外型玩具店　:トイザらス、ハローマック
TVゲーム専門店　:カメレオンクラブ、TVパニック、わんぱくこぞう
家電量販店　:石丸電気、エイデン、さくらや、サトームセン、上新電機 ディスクピア/キッズランド、ソフマップ、ニノミヤ、ビックカメラ、ヤマギワ、ヨドバシカメラ、ラオックス
アンテナショップ　:bit TOUR's　など（取扱店舗は今後も増える場合があります。）

※一部入会申込を受付けていない店舗もございます。

●お店に申込書を持っていけば即、入会手続きができるぞ！

お近くのローソンの「Loppi」で入会申込ができるぞ！

「GAME Loppi」11月号にも詳しい情報が掲載されているよ！

他にもこんな方法もあるよ！
●24時間資料請求ダイヤル（音声応答）・・・東京:03-5972-6065　大阪:06-6306-9235
●ランドネットDDオフィシャルホームページ・・・http://www.randnetdd.co.jp/

株式会社 ランドネットディディ
お申し込みに関するお問合わせは・・・入会申込センター:0570-025064（レッツゴーロクヨン）　受付時間:月～金 10:00～18:00（祝祭日除く）

NINTENDO64

買って、オクレ！

楽しさ爆発！

爆BOMBERMAN 2

12月3日発売！

たったの6,800円(税別)ポッキリ！

ミスター・オクレ
お笑いタレント
吉本興業所属

爆ボンバーマン2「買ってオクレ！」キャンペーン

ゲームを買ってソフトに同封の応募券をオクレ(送れ)ば、素敵なグッズが抽選で合計2000名様に当たる！

●応募方法：「爆ボンバーマン2」をキャンペーン期間中にお買い上げいただき、商品に入っているキャンペーンチラシの応募券を切り取り、官製はがきに貼り、あなたの住所・氏名・年齢・職業・電話番号をご記入の上、下記の宛先までお送り下さい。●宛先・お問い合わせ先：〒105-0012 東京都港区芝大門1-8-1 和楽路ビル4Fボンバーマン事務局「買ってオクレキャンペーン」係 ●TEL:03-5472-8139(平日10:00〜17:00/土・日・祝日および12/27〜1/4は除く) ●応募締切り：2000年1月15日(当日消印有効) ●抽選・発表：厳正なる抽選の上、当選者の発表は賞品の発送をもって替えさせていただきます。

A賞：「時代に、乗りオクレるな！」

DELL 10名様
デルコンピュータ株式会社製デスクトップパソコン

B賞：「情報は、メールでオクレッ！」

SHARP 100名様
モバイル端末アイゲッティ

C賞：「時間に、オクレるな！」

耳にかけるオリジナルタイマー 1890名様

© 1999 HUDSON SOFT

1〜4人用　振動パック対応

バックアップ機能付き

振動パックは任天堂の登録商標です。

＊A賞の実際の賞品は、税込価格￥100,000以内のオリジナルセットアップになるため、モニタは15インチCRTモニタになります。(写真とは異なります) ※賞品は写真と異なる場合があります。

The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

今月号でとうとう2000年に突入（雑誌の月号的には）です。2000年問題も気になるところではありますが、とりあえず20世紀もあと1年と1ヶ月少々となりました。私自身は、新しい1000年とか、新世紀になるといっても特に感慨はないです。ですから、世紀末といった憂鬱もありません。ただ、年月を重ね年をとっていくと得るものもあるが、失っていくものもたくさんあるな、と考えることはあります。とにかく、64DREAMの表紙は新しい号ほどクールになるよう頑張りたいと思っています。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

特集

新作ソフト&攻略情報

攻略情報

連載・企画

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です

●=N64 ●=64DD ●=SFC ●=GB

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

年末のソフト発売ラッシュがいよいよ始まるぞ！

年末商戦の波に乗って、今年もN64ソフトやゲームボーイソフトなどの発売ラッシュがやって来た。右の月間カレンダーも、発売ソフトでぎっしりと埋め尽くされているぞ。13ページでは、本誌読者が年末・年始に買いたいソフトとハードのランキングを掲載したので、参考にしてくれ。友達や家族とうまくソフトを貸し借りできるような購入作戦を練ろう！また、注目度の高いソフトは予約が必須だぞ。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 64DDのサービスが12月1日から開始

会員になると、6本もソフトが付いてくる上にインターネットや各種情報サービスも受けられる64DDのシステム。12月配布の64DDソフトは『マリオアーティスト ペイントスタジオ』と『巨人のドシン1』だ。早めに予約した人は、12月上旬から遊べそう。詳しくは64DD通信（P94～）を読んでね。

2 2000年上旬のN64ソフト発売はどうなる？

年明け以降は64ソフトの発売が少ないのがちょい不安？でも1月から3月にかけて、任天堂が3本前後はソフトを発売するとのこと（本郷さん談）なので、安心してね。『スリッ駆 ラジッ駆』はもう完成しているし、『糸井重里のバス釣り～』も発売予定の4月よりも、少し早めに発売される可能性が高いぞ。

3 『64風来のシレン（仮）』ついに登場だ

PS版の『トルネコ』を発売したチュンソフトが、次に本格的に開発に着手するらしいのが、N64版『風来のシレン』だ。新情報はまだ編集部に届いていないけど、必ずや最高の『不思議のダンジョン』シリーズが64で遊べるはずだ！はやるココロを押さえて、SFC版やGB版を遊んで待ってようね。

12月 月間カレンダー

64 N64 GB ゲームボーイ SFC スーファミの発売日

※64DDソフトの配布は入会時期によるので省略しています

日	曜	内容
1	（水）	SFC ピクロスNP Vol.5
2	（木）	北京原人の頭骨が発見される（1929年）
3	（金）	64 カスタムロボ 64 爆ボンバーマン2 GB ザ・グレイトバトルPOCKET
4	（土）	世界人権宣言採択（1948年）
5	（日）	モーツァルト没（1791年）
6	（月）	徳川光圀（水戸黄門）没（1700年）
7	（火）	ローマ法王と東方協会が911年ぶりに和解（1965年）
8	（水）	旧日本軍の真珠湾攻撃、太平洋戦争始まる（1945年）
9	（木）	夏目漱石没（1916年）
10	（金）	64 ドンキーコング64 GB SUPER BOMBLISS DX GB マリー／エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～ GB 電車でGO! 2 GB グランデュエル
11	（土）	結核菌の発見者・コッホ誕生（1843年）
12	（日）	日本初の日刊新聞「横浜毎日」発刊（1870年）
13	（月）	旧日本軍、南京を占領（1937年）
14	（火）	「忠臣蔵」の赤穂浪士討ち入り（1702年）
15	（水）	ローマ帝国の「暴君」ネロ誕生（37年）
16	（木）	64 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～ 64 ゴエモンもののけ双六 GB がんばれゴエモン～もののけ道中飛び出せ鍋奉行～
17	（金）	64 マリオパーティ2 64 ちゃんばらファイター GB 爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～ GB トップギアポケット2 GB スウィートアンジェ GB 突撃!パッパラ隊 GB ボンバーマンMAX 光の勇者／闇の戦士 GB ポケットカラービリヤード GB ポケットカラー麻雀
18	（土）	平賀源内没（1779年）
19	（日）	豊臣秀吉、キリスト教信仰を厳禁する（1596年）
20	（月）	東京駅開業（1914年）
21	（火）	64DREAM 2月号発売
22	（水）	GB おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目～ GB レミングスVS GB パチンコ必勝ガイドデータの王様 GB ポケットカラートランプ
23 天皇誕生日	（木）	GB ハリウッドピンボール
24	（金）	64 ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～ GB スーパーチャイニーズファイターEX GB 本格対戦将棋「歩」 GB ロボットポンコッツ 月バージョン
25	（土）	クリスマス（キリスト誕生・西暦元年）
26	（日）	徳川家康誕生（1542年）
27	（月）	天動説を立証した天文学者・ケプラー誕生（1571年）
28	（火）	官公庁御用納め
29	（水）	音楽家・山田耕作没（1965年）
30	（木）	64 忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー
31	（金）	大晦日

Coming Soon

11月20日～12月20日

ぷよぷよ～んパーティー
11月26日●5980円

ビートル アドベンチャー レーシング
11月26日●6800円

スターツインズ
11月27日●6800円

カスタムロボ
12月3日●6800円

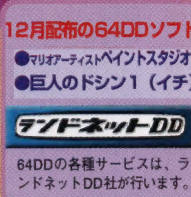
爆ボンバーマン2
12月3日●6800円

ドンキーコング64
12月10日●7800円

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 ～レジェンド オブ コーネル～
12月16日●7800円（予）

ゴエモンもののけ双六
12月16日●7800円

マリオパーティ2
12月17日●5800円

ちゃんばらファイター
12月17日●6980円

12月配布の64DDソフト

- ●マリオアーティストペイントスタジオ
- ●巨人のドシン1（イチ）

ランドネットDD

64DDの各種サービスは、ランドネットDD社が行います。

●N64ソフト発売カレンダー（11月10日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ 左	本誌掲載ページ 右
11月	◆ぷよぷよ～んパーティー	PUZ	コンパイル	11月26日 ♥	◆5980円	54	131
	ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	11月26日 ♥	6800円	121	132
	スターツインズ	SHT	任天堂	11月27日 ♥	6800円	75	131
12月	カスタムロボ	ACT	任天堂（開発/ノイズ）	12月3日 ♥	◆6800円	26	130
	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	12月3日 ♥	◆6800円	38	131
	ドンキーコング64	ACT	任天堂	12月10日 ♥	7800円	14	130
	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～	ACT	コナミ	12月16日 ♥	7800円（予）	32	131
	ゴエモンもののけ双六	TAB	コナミ	12月16日 ♥	7800円	31	132
	◆マリオパーティ2	TAB	任天堂	12月17日 ♥	5800円	28	132
	ちゃんばらファイター	格闘ACT	ボトムアップ	12月17日 ♥	6980円	-	131
	ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	ハドソン	◆12月24日 ♥	◆6800円	51	130
	◆忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	PUZ	カルチャーブレーン	◆12月30日 ♥	◆6480円（予）	52	131
	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	RAC	タカラ	12月	6800円	53	133
99年	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	131
1月	バーチャル・プロレス2～王道継承～	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	◆1月28日 ♥	◆6980円	120	132
	トップギア・ラリー2	RAC	ケムコ	1月中旬	◆6980円	118	132
	トップギア・ハイパーバイク	RAC	ケムコ	1月下旬	6980円（予）	119	133
2月	NEW! スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	2月中旬	6800円（予）	50	131
冬	バイオハザード 2	ADV	カプコン	◆冬予定	◆7800円	34	131
3月	星のカービィ64（仮）	ACT	任天堂	3月	6800円	23	130
	ゼルダの伝説外伝（仮）	ACT	任天堂	3月	6800円（予）	24	130
4月	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	SPT	任天堂	4月	6800円	-	132
5月	MOTHER3 豚王の最期	RPG	任天堂	5月	6800円	-	130
春	大刀～ダイカタナ～	SHT	ケムコ	春予定	6980円	-	132
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	春	7800円	-	132
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	◆春	6800円	-	131
2000年	スーパーマリオRPG2（仮）	RPG	任天堂	◆2000年	6800円	-	130
	パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	◆2000年	6800円	-	131
	エキサイトバイク64（仮）	RAC	任天堂	◆2000年	5800円	-	132
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-	131
	スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-	132
	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	132
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-	133
	NEW! 64風来のシレン（仮）	RPG	チュンソフト	未定	未定	-	130
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	133

●64DDソフト発売カレンダー（11月10日現在）

基本的に見方はN64ソフト発売カレンダーと同じ。
★…ランドネットの会員コース内容に含まれるソフト（価格は会費込み）

発売時期	タイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	本誌掲載ページ 左	本誌掲載ページ 右
12月	マリオアーティスト ペイントスタジオ	ETC	開発／任天堂	12月	★	97	134
	巨人のドシン1（イチ）	ETC	開発/パーラム(マリーガルプロジェクト)	◆12月	★	98	134
2月	マリオアーティスト タレントスタジオ	ETC	開発／任天堂	2月	★	-	134
	シムシティー64	SLG	開発／HAL研	2月	★	-	133
4月	エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮）	RAC	開発／任天堂	4月	★	-	134
	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発／任天堂	4月	★	-	134
未定	ゼルダの伝説DD（仮）	ACT	開発／任天堂	未定	未定	-	133
	キャベツ（仮）	SLG	開発／HAL研	未定	未定	-	133
	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	未定	未定	-	133
	日本プロゴルフツアー64（仮）	SPT	開発／セタ	未定	未定	-	133
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	未定	未定	-	133
	将棋（仮）	TAB	開発／セタ	未定	未定	-	134
	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-	134
	DT DD版（仮）	ETC	開発／ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	134
	ウォール街（仮）	SLG	未定	未定	未定	-	133
	サウンドメーカー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	134

はみだしカレンダー

『On&Off RACING』は、残念ながら発売中止になりました。また、先月のヘッドラインカレンダーで「ポケモン金・銀」の発売は11月1日とか書いちゃいましたが、正しくは11月21日です。ごめんなさい。ペコペコ。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	4757	1(→)	ゼルダの伝説外伝（仮）	●任天堂●ACT●2000年3月
2	1906	3(↑)	星のカービィ64（仮）	●任天堂●ACT●2000年3月
3	1841	2(↓)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂●RPG●2000年5月
4	1608	6(↑)	ドンキーコング64	●任天堂●ACT●12月10日
5	1450	4(↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂●RPG●2000年
6	870	8(↑)	マリオパーティ2	●任天堂●TAB●12月17日
7	794	5(↓)	スーパーロボット大戦64	●バンプレスト●SLG●発売中
8	777	10(↑)	パーフェクトダーク（仮）	●任天堂●SHT●2000年
9	721	7(↓)	バイオハザード2	●カプコン●ADV●今冬予定
10	432	11(↑)	シムシティー64	●開発/HAL研●SLG●2000年2月
11	394	19(↑)	マリオアーティスト タレントスタジオ	●開発/任天堂●ETC●2000年2月
12	389	初	ぷよぷよ〜んパーティ	●コンパイル●PUZ●11月26日
13	384	13(→)	巨人のドシン1（イチ）	●開発/パーラム(MGM)●ETC●12月
14	364	—	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂●SLG●未定
15	335	15(→)	爆ボンバーマン2	●ハドソン●ACT●12月3日
16	306	12(↓)	エフゼロエックス エクスパンションキット（仮）	●開発/任天堂●RAC●2000年4月
17	253	16(↓)	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	●任天堂●SPT●2000年4月
18	250	初	ゴエモンもののけ双六	●コナミ●TAB●12月16日
19	218	14(↓)	マリオアーティスト ペイントスタジオ	●任天堂●ETC●12月
20	199	初	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	●タカラ●RAC●12月

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…9月22日〜10月7日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 『ゼルダ外伝』独走態勢！本誌ランキングの最高PT数をぬりかえるのか!?

今月の期待の新作ランキングは、本誌11月号のスペースワールド情報の影響が大きいようだ。編集スタッフのプレイレビューなど、率直な各ゲームの印象を伝えたからね。2位になった『星のカービィ』の他に、『ドンキーコング64』『タレントスタジオ』のランクアップなども目立つぞ。そして『ゼルダ外伝』は2位以下に約2.5倍もの差をつけて、今月もトップ！『時のオカリナ』はこのランキング登場最後の号（本誌'99年2月号）で、6115PTという驚異の最高PT数記録を樹立したけど、この調子だと今度は『外伝』が新記録を出すかもしれないよね。

◀急激にランクアップした『タレントスタジオ』。編集部ですごく楽しく遊んでる雰囲気が伝わったようでうれしいな

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間…10月4日〜11月7日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	7339	初	スーパーロボット大戦64	99/10/29
2	4760	1(↓)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
3	1443	3(→)	ポケモンスタジアム2	99/4/30
4	1018	2(↓)	マリオゴルフ64	99/6/11
5	801	5(→)	マリオパーティ	98/12/18
6	534	初	ビーストウォーズメタルス64	99/10/2
7	436	—	実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2	99/7/29
8	301	9(↑)	実況パワフルプロ野球6	99/3/25
9	255	8(↓)	ゴールデンアイ007	97/8/23
10	152	7(↓)	ウィンバック	99/9/23

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

PICK UP! スーパーロボット大戦64

人気シミュレーションRPGシリーズの64版だ。スーパーロボットたちが、この星の平和を守るために熱き戦いを繰り広げる！「合体攻撃」などの新システムやGB版とのリンクも燃えるぜ！

年末・年始にこれが買いたい！TOP50&10

11月号読者アンケートより／複数回答

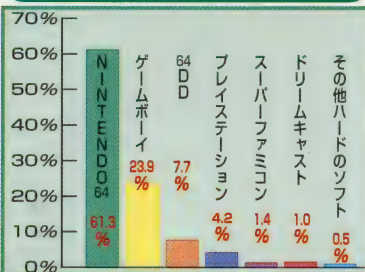
買いたいソフトTOP50

順位	PT	サービス内容	機種	発売日
1	553	ドンキーコング64	N64	12月10日
2	503	ゼルダの伝説外伝（仮）	N64	2000年3月
3	481	ポケットモンスター銀	GB	11月21日
4	468	ポケットモンスター金	GB	11月21日
5	342	スーパーマリオRPG2（仮）	N64	2000年
6	291	マリオパーティ2	N64	12月17日
7	262	星のカービィ64（仮）	N64	2000年3月
8	180	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～	GB	2000年2月
9	138	スーパーロボット大戦64	N64	発売中
10	122	MOTHER3 豚王の最期	N64	2000年5月
11	114	シムシティー64	64DD	2000年2月
12	113	巨人のドシン1（イチ）	64DD	12月
13	104	パーフェクトダーク（仮）	N64	2000年
14	100	バイオハザード2	N64	今冬予定
15	95	ドラゴンクエストVIIエデンの戦士たち	PS	12月29日
16	88	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	N64	発売中
17	85	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	N64	発売中
18	80	ウィンバック	N64	発売中
19	71	マリオアーティストタレントスタジオ	64DD	2000年2月
20	70	エフゼロエックスエクスパンションキット（仮）	64DD	2000年4月
21	69	爆ボンバーマン2	N64	12月3日
22	66	マリオゴルフ64	N64	発売中
23	63	ぷよぷよ～んパーティ	N64	11月26日
24	61	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	N64	発売中
25	51	ドラゴンクエストI・II	GB	発売中
26	46	バイオハザード3 LAST ESCAPE	PS	発売中
27	43	ファイアーエムブレム トラキア776	SFC	発売中
28	37	ビートマニアGB2 ガッチャミックス	GB	11月25日
29	36	スターツインズ	N64	11月27日
30	34	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64	発売中
30	34	ポケモンスタジアム2	N64	発売中
32	32	マリオアーティストペイントスタジオ	64DD	12月
33	31	スター・ウォーズエピソード1 レーサー	N64	発売中
34	28	爆裂無敵バンガイオー	N64	発売中
35	27	64ウォーズ	N64	2000年春
36	25	牧場物語2	N64	発売中
37	24	ビーストウォーズ メタルス64	N64	発売中
38	23	ゼルダの伝説 夢を見る島(DX)	GB	発売中
39	22	夜光虫II～殺人航路～	N64	発売中
40	20	ゼルダの伝説DD（仮）	64DD	未定
41	19	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	N64	12月
41	19	マリオアーティストポリゴンスタジオ	N64	2000年4月
43	18	ダンス・ダンス・レボリューション	PS	発売中
44	17	グランツーリスモ2	PS	12月
44	17	ゴールデンアイ007	N64	発売中
46	16	マリオゴルフGB	GB	発売中
46	16	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	N64	発売中
46	16	現代大戦略 Ultimate War	64DD	未定
49	14	スターフォックス64	N64	発売中
50	11	新世紀エヴァンゲリオン	N64	発売中

※機種の略称はN64…NIINTENDO64、GB…ゲームボーイ、SFC…スーパーファミコン、PS…プレイステーション、DC…ドリームキャスト、64DDは正式名称です

買いたいゲーム機TOP10

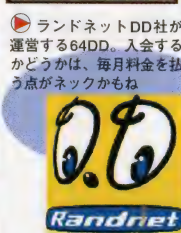
順位	PT	ハード
1	2016	64DD
2	1091	ゲームボーイカラー
3	1057	プレイステーション2
4	551	各種パソコン
5	357	ドリームキャスト
6	216	プレイステーション
7	202	ワンダースワン
8	150	NINTENDO64
9	136	ゲームボーイライト
10	119	その他

参考：機種別買いたいソフト

君の購入計画はもう決まった？

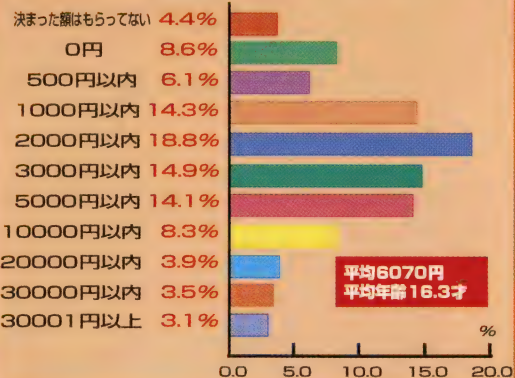
数百本のソフトが一挙に発売される年末。クリスマスプレゼントやお年玉をもらえるのは本当に魅力的だね。つーわけで、買いたいソフトについては50位までをどーんと出してみました。この結果が、ソフトやハード購入の参考になると嬉しいな。

▲1位『ドンキー』は本誌編集部で攻略本(単行本)を作る計画あり。よろしく！

▲『ゼルダ外伝』の発売はもう少し先だ。春までお年玉をとっておこうね

◀『ポケモン』は金・銀あわせればダントツの1位だ。ほとんどの人が両バージョンとも買う予定みたいだね

▶ランドネットDD社が運営する64DD。入会するかどうかは、毎月料金を払う点がネックかもね

月々のお小遣いはいくら？

11月号読者アンケートより

▲本誌読者の多くは中高生。「お手伝いしたらもらえる」という読者も多数いたぞ。月々これくらいの額でやりくりしてるから、クリスマスやお年玉のありがたさが身にしみるね。当然だけど、年齢が上がるにつれて額が上がる傾向が明らかでした

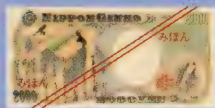
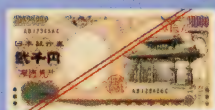
お小遣いの使い途TOP10

11月号読者アンケートより／複数回答

順位	PT	使い方
1	2492	本・雑誌類
2	2043	ゲームソフト類
3	879	音楽CD類
4	731	貯金している
5	668	食費（おやつ等も含む）
6	469	文具・学用品類
7	456	おもちゃ類
8	371	ゲームセンターで遊ぶ
9	216	映画やコンサート等の観賞
10	207	洋服類

◀1位の本・雑誌類は「ロクドリを買っている」と、本誌を愛称で書いてくれた人も多数。ありがとう。4位の貯金は、ゲームソフトやハードを買うために、少しずつながらもコツコツと貯めている人が多いようだ。エライね～

お金は大事に使おーねっ

出費が多くなる年末年始も近いので、今月はお金に関するランキングを一挙公開してみました。お小遣いの金額などはあくまでも平均なので、決められた額を大事に使おうね。でも64ドリームは毎月買ってくれるとうれしいな（笑）。ちなみに、最近、相次いで各種記念紙幣やコインが発行（または予定）されて話題をよんでるけど、君はこれらを買う予定や希望はあるかな？手に入れても使わない人が大多数だろうけど…。で、右がそれらのお金の見本。欲しい？

▲沖縄サミットを記念して年明けに発行される2000円紙幣。デザインがなんとも特殊だね

欲しいぞ～

▲天皇在位10周年の、1万円コイン！（11月発行予定）。500円のモノもあるので、そちらには手が届くかな～

DONKEY KONG® 64 ドンキーコング

発売直前! 紹介&攻略特集

タイトル	ドンキーコング64
発売元	任天堂（開発:レア）
発売日	12月10日
価格	7800円（メモリー拡張パック同梱）
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	メモリー拡張パック専用 振動パック対応

ドンキーコングたちに何回も痛い目に遭わされているキングクルール。ディディーを誘拐したり、ドンキーを誘拐したりしても、コング達にはかなわない。そんなヤツが、またも懲りずにやってきた！今度は、最新兵器「ブラストマティック」砲でコング達の住むDKアイランドごと吹っ飛ばそうとしたんだけど…。う～ん、あえなく大失敗。大砲が壊れちゃったんだ。でもって、大砲を直す間の時間稼ぎに、コングを捕まえてゴールデンバナナを盗んだぞ。はてさて、いったいどうなることやら…。

DONKEY KONG64 クランジーを助けてキングクルールをやっつけろ!

キングクルールにさらわれた4匹のコングを助け出し、盗まれたゴールデンバナナを取り戻さなくちゃいけなくなったドンキー。ぐずぐずしちゃいられないってんで、さっそく冒険に出かけるぞ。目標は悪の元凶キングクルール。でもその前に、助っ人のクランジーを助けなきゃ。キングクルールの弟なんだけど、心優しい性格だったために、キングクルールに反抗して牢屋に入れられちゃってるんだ。まずは、クランジーを助けてキングクルール退治に協力してもらわなくちゃいけないんだ。それには、8つのステージのボスが持っているボスキーを手に入れて、クランジーを檻から出してあげよう!

悪巧みばっかりするキングクルール

ステージボスを倒したら、ボスキーを持ってクランジーの所へ行くんだ。そうすると、クランジーの檻のカギがひとつ外れて、クランジーは大はしゃぎ。そして、次のステージの扉が開くんだ。

クランジー

「DK64」のメニュー画面。このままにしておくと面白いことがおこるよ

初めはドンキーしかいないけど、助けてあげれば仲間も増えるぞ

ゲームの流れ

ドンキーの家

アドベンチャーのオープニングデモが終わるとドンキーの家からゲームスタート。ここからDKアイランドに進むんだ。

DKアイランド

8つのステージの入り口があるDKアイランド。クランジーの捕らわれている島もあるし、ゴールデンバナナもあるぞ。

エントランス

DKアイランドとステージをつなぐ場所。ステージの入り口のDKドアへ入るには、一定数のゴールデンバナナが必要だ。

ステージ

ゲームのメインとなる場所。いろんなアクションや仕掛けをクリアして5本のゴールデンバナナと100本のバナナを集めよう。

ボスステージ

一定数のバナナを集めると、ボスステージへの扉が開くぞ。ボスを倒せば、クランジーのオリのカギ、ボスキーが手に入るんだ。

コングクルーとバナナカラー

先のステージに進むには、バナナとゴールデンバナナが必要なんだ。ステージには、各コングごとに100本のバナナと5本のゴールデンバナナが散らばっているぞ。つまり、ステージごとに、全コング合計500本のバナナと25本のゴールデンバナナがあるってワケ。バナナは、各コングごとに色分けされていて、決められた色のバナナしか取ることができないぞ。まずそのバナナカラーを覚えよう。

ドンキー
バナナカラー 黄

ディディー
バナナカラー 赤

タイニー
バナナカラー ムラサキ

チャンキー
バナナカラー 緑

ランキー
バナナカラー 青

ゲームに登場する重要なキャラクターたち

コングたちの冒険を助けてくれるキャラクター。おなじみのキャラと新登場のキャラがいるぞ。どんなキャラが、どんな風に助けてくれるのかな。ここでその活躍ぶりを紹介しちゃいます。

せっけいずを持っているボディガード

クランキーコング

あやしげな研究をしているクランキー

コングたちに新しいワザを教えてくれるぞ。ただし、タダなのは最初だけなんだ…。

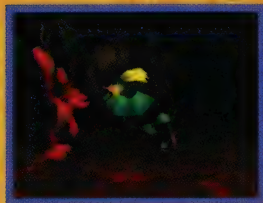
ファンキーコング

元気なファンキーは、武器屋なんだ

コングたちに、それぞれ専用の武器をバナナコイン3枚で与えてくれるんだ。

キャンディーコング

ドンキーが大好きなグラマーなコング

コングたちに、強力なサウンドを奏でる楽器をバナナコイン3枚で与えてくれるぞ。

リンクリーコング

今回は幽霊になって登場します

クランキーの奥さんでいろんなヒントを教えてくれる。この世のコングじゃないけど…。

スナイド

クレムリン軍団に立ち向かう孤独のイタチ

ブラストマティックの「せっけいず」と引き替えにゴールデンバナナをくれるぞ。

トローフ&スコーフ

ボスの扉を開けてくれるブタとカバ

ボスがいる扉の前にいて、一定数のバナナをあげると、ボスの扉を開けてくれる。

伝説のバナナフェアリー

これが伝説のバナナフェアリーだぞ

DKアイランドに散らばったフェアリーを集めるためのカメラをくれるんだ。

アイテム紹介

『DK64』の世界には、いろんなアイテムがあるんだ。中には、ゲームを始めたばかりの時には、半透明になっていて取ることができないモノもあるけど、条件を満たせばゲットできるぞ。

コングカラーのバナナを集めよう

バナナ

各ステージには、コングごとに100本のバナナがあるぞ。決められたコングカラーのバナナを集めよう

バナナバンチ

バナナ5本分のバナナの房。バナナやバナナバルーンと同じで、自分のカラー以外は半透明になっていて取れないぞ

バナナバルーン

バナナ10本分の風船。フワフワと宙に浮いているので、ファンキーからもらった武器で狙い撃ちしよう

バナナメダル

バナナが75本以上になるともらえる。一定数集めたら、クランキーコングのところへ行ってみよう！

ゴールデンバナナ

各ステージに、コングごとに5本ずつ隠されている。先の面に行くために必要なので、一生懸命探してみよう

クリスタルココナッツ

クランキーから教えてもらうスペシャルアクションなどを使うときに必要な消費型のアイテム

クラウン

各ステージに1つずつあるバトルアリーナで勝利するともらえる。4人対戦を遊ぶために、1つのクラウンが必要だ

せっけいず

各面で、クレムリン軍団のボディガードを倒すとコングごとに1つ手に入る。スナイドに渡すとゴールデンバナナを！

バナナコイン

新しいアクションを覚えたり、武器や楽器をもらうのに必要なコイン。コングごとに5つの色がある

ダンヤクばこ

ファンキーからもらった武器のダンヤクを補給できる。自分の武器にあったダンヤクが5発入っている

スイカ

コングたちの体力はスイカで表示されている。4きれでスイカ1個分。スイカを取ると体力が回復されるぞ

スイカばこ

スイカが4きれ入っている。パンチなどの攻撃で箱を壊すと、中からスイカが飛び出すんだ

フィルム

バナナフェアリーを撮るのに必要なアイテム。でも、伝説のバナナフェアリーに会わないと、取ることができないぞ

オレンジ

投げてから一定時間たった後爆発する。パンチなどでは倒せない敵だって、このオレンジで倒せちゃうんだ

ヘッドホン

楽器を使える回数を最大まで回復してくれる。ただし、楽器を持っていないと、半透明で触ることができない

レアコイン&N64コイン

ゲームのどこかに1個ずつ隠されている謎のコイン。なにに使うかは、手に入れてからのお楽しみなのだ！

コングフルーの基本アクション&操作方法

立っているとき

- 3Dスティック **歩く・走る**
- Aボタン **ジャンプ**
- Bボタン **攻撃**
- Zトリガー **しゃがむ**

攻撃は連続技があるぞ

走っているとき

- B **ランニングアタック**
  普通の攻撃よりも遠くの相手にヒット！
- Z＋A **ロングジャンプ**
  普通のジャンプよりも遠くに跳ぶ
- Z＋B **ダッシュアタック**
  ドンキーとタイニー専用の滑り込み攻撃

走りながらの攻撃だ

ジャンプしているとき

- B **ジャンピングアタック**
  飛び上がりながら攻撃する
- Z **コングスラム**
  真下に急降下する。敵を攻撃したり、コングスイッチを押すことができる（クランキーに教えてもらう最初の技だ）

スイッチを押そう

しゃがんでいるとき

- A **バックフリップ**
  普通のジャンプより高くジャンプする
- Cボタン右 **オレンジを投げる**
  爆発するオレンジを投げつける

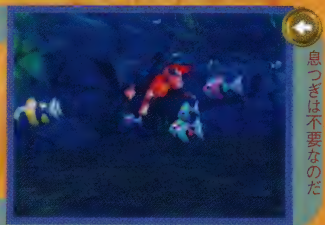
高いところに跳べるバックフリップ

ツルにつかまっているとき

- B **ジャンプ**
- R **後ろに向く**
- Z **ツタから降りる**

Aボタンをタイミング良く押して、ツルを渡ろう

水中にいるとき

- 3Dスティック **方向を変える**
- A **早く泳ぐ**
- B **ゆっくりうごく**
- Z **ブレーキ**

息つぎは不要なのだ

水上にいるときは3Dスティックで泳ぎ、Aボタンを押すとスピードアップするんだ。水上でZトリガーを押すと水中に潜り、潜った後にAボタンかBボタンを押せば泳ぎ始めるぞ。

スイッチ&パッド&バレル

各ステージにはいろんな仕掛けが隠されている。ゴールデンバナナをゲットするためにも、この仕掛けを動かさなくちゃ。特定のコング別の仕掛けや、特定アクションで作動する仕掛けがあるぞ。

コングをチェンジするタッグバレル

タッグバレル

この中にはいると、操作するコングをチェンジできる。まだ助けていないコングは「？」マークになっているぞ

コングバレル

バレルと同じ顔のコングが入ると、クランキーに教えてもらった特定のスペシャルアクションが使えるんだ

ワープパッド

1〜5番のパッドがあり、2つで対になっている。あらかじめパッドを踏んでから、その上でZを押すとワープだ

バトルアリーナパッド

この上でZを押すと、バトルアリーナへ行くことができる。バトルアリーナで勝つと、クラウンが手にはいる

コングスイッチ

5種類の違う顔のスイッチがあり、同じ顔のコングでコングスラムをするとスイッチを押すことができる

武器スイッチ

絵柄が違う5種類のスイッチがあり、同じ絵柄の弾がヒットするとスイッチを押せる。この絵ならディディーだね

ゴールデンバナナバレル

この中に入るとミニゲームが始まるぞ。ミニゲームをクリアすればゴールデンバナナをもらえるんだ

サウンドパッド

絵柄が違う5つのパッドがあり、この上でキャンディーにもらった同じ絵柄の楽器を演奏すると、何かが起こるんだ

変身バレル

この中に入るとコングが、アニマルフレンドに変身することができるんだ。アニマルフレンドに変身できるコングは限られていて、ドンキーは、サイのランビに、ランキーはカジキのエンガードに変身するぞ！ ただし、動ける範囲や、変身していられる時間が決まっているので、ずーっと変身できるワケじゃないんだ

TNTバレル

物にぶつかったり、一定時間がすぎると爆発する。ボスと戦うときなどに使う、TNT爆薬の詰まったバレルだ

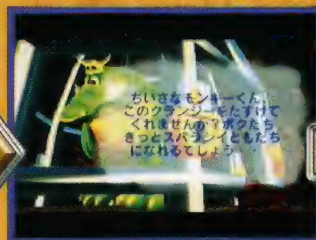
コングパッド

顔が違う5種類のパッドがあり、同じ顔のコングがこの上でZを押すと、その効果が現れるんだ

DONKEY KONG64

基本アクションをマスターしたらいよいよ冒険へ！

ゲームが始まったら、まずクランキーの研究所に行こう。そして、基本アクションの4種類をマスターして、コングスラムができるようになるクスリをもらうんだ。そしたら、DKアイランドにいってクランジーのいる島へ。最初のステージの入口が開いたら、そこがいよいよファーストステージだ！

ゲームの始まりはドンキーの家から。ここがドンキーの家だぞ

DKアイランドのクランジーの島。クランジーに会いに行こう

ステージのエントランス。DKドアを守っているヤツがいるぞ

ジャングルガーデン

美しい緑に覆われたジャングルが舞台のステージ。大きな山の崖っぷちにはいくつものトンネルが見えるけど、どこも閉じられている。山の頂上には、捕らわれの身になったディディーが助けを呼んでるぞ。いよいよ冒険の始まりだ！

ツルをわたってスイッチを押そう!!

ステージにはいると、突き当たりにトンネルがあるんだけど、そのトンネルは固く閉じられているんだ。まずは、木に登って、ツルをわたり、トンネルの上にあるコングスイッチを押そう。

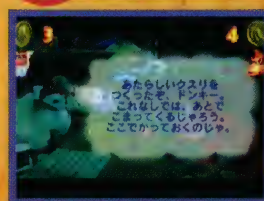
木を登ってツルわたりだ

コングスイッチを押すと…

トンネルの入り口が開くんだ

ココナッツ・キャノンを入手

山の中腹に、ファンキーの武器屋があるんぞ。バナナコインを3枚で、ドンキー専用の武器「ココナッツ・キャノン」をくれるんだ。コレがないとディディーを助けられないので、早めにもらおう！

バズーカみたいなココナッツ・キャノン

ディディーを救出

山の頂上に捕らわれているディディー！

ココナッツ・キャノンでスイッチを撃て

山の頂上にいるディディーに話しかけると、ココナッツの絵が描かれた3つの武器スイッチが出現するんだ。スイッチを見つけて、ココナッツ・キャノンで全部ヒットするとディディーを救出できるぞ。

無事にディディーを救出だ！

コングパッドでミニゲーム

まずはクランキーを訪ねていこう

バレルブラストが覚えられるぞ

コングパッドのところに行って…

ミニゲームの始まりだぁ～

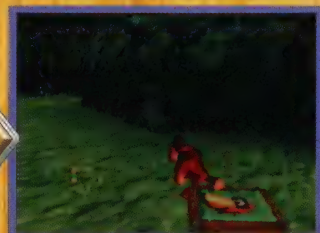
タイミングよくZを押して発射！

ディディーを救出するときに、武器スイッチをヒットしたよね。その場所にあったオリは、ディディー救出を完了すると開くんだ。そのトンネルをくぐって、クランキーに会いに行こう。バナナコイン3枚で、新アクション「バレルブラスト」を教えてくれるぞ。このアクションを覚えれば、ドンキーの顔が書いてあるコングパッドの上でZを押すことで、ミニゲームが楽しめるんだ。おなじみのタル大砲のミニゲームだぞ。動いている照準を上手く合わせて、Zトリガーで大砲発射だ！

ランビでとっしん

変身バレルでランビに変身

ランビの強力な突進で、小屋をどんどん壊しちゃおう

クランキーのいるクランキー・ラボの裏手に、変身バレルがあるんだ。ドンキーがバレルにはいると、サイのランビに変身できるぞ。ランビなら、近くにある小屋ぐらい簡単に壊せちゃう。そしたら…。

小屋の下にはコングスイッチが…。これを押したらどうなるのかな？

ディディーにバトンタッチ

さてさて、今度はさっき助けたディディーにバトンタッチしてみよう。ステージにあるタッグバレルに飛び込めば、ディディーに交代できるんだ。ディディーじゃないと行けない場所もあるからね。

バレルに入ってキャラを選ぼう

ピーナッツ・ポップガン

ファンキーからもらえる武器は、コング全員分あるんだ。もちろんディディーの分もあるから、バナナコイン3枚でピーナッツ・ポップガンをもらおう。これでピーナッツの武器スイッチが押せるぞ。

コレがディディー用の武器スイッチ

山の中に入ろう!!

足場が出てきたら急いで登ろう

武器スイッチをヒットするんだ

高い塔のようになっている山。その山にある武器スイッチを押すと、足場が出てきて登れるようになるんだ。途中にある穴から、山の中に入って、武器を活用しよう。ゴールデンバナナが手にはいるぞ。

山の上にゴールデンバナナが！

トロッコのミニゲーム

金網とスイッチを新アクションで…

コンベアをどんどん登っていこう

クランキーに新アクション「ディディータックル」を教えてもらったら、塔の中に入ろう。そして、ディディータックルで、機械のスイッチを押して、ベルトコンベアを登っていくと、ミニゲームが！

トロッコのミニゲームが始まるぞ

STAGE BOSS アーミィ・ジロー

かっちょいいムービーシーンで登場するステージボスのアーミィ・ジロー。でもちょっとかわいいぞ

ドンキーとディディー合わせてバナナが60本以上になったら、トローフ&スコーフの部屋に行こう。スコーフにバナナをあげると、トローフがボスの扉を開けてくれるんだ。ステージのボスは、アルマジロ（?）のアーミィ・ジロー。背中の大砲を撃ったり、回転体当たりで攻撃して来るぞ。スキをみてTNTバレルで攻撃しよう。

スキができるまでは、とにかく逃げ回ろう。攻撃チャンスは見逃すな！

TNTバレルの攻撃があたってシビれるジロー。1回じゃ倒せないぞ

アステカンウィンド

吹き荒れる熱砂に、高温の流砂。ここは、たくさんの神殿が建てられている砂漠地帯なのだ。ここにも捕らわれのコングはいるみたいだけど、はたしてどこにいるのやら…。仕掛けだらけの神殿もあるし、オリに捕らわれたラクダのラーマもいるぞ。

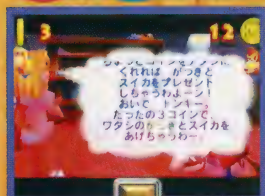
クランジーの島に行ってから次のステージへ!

ステージボスを倒すとボスキーが手にはいるよね。それをもってクランジーの所に行くと、オリのカギがひとつ開くんだ。すると次のステージの入口が開くぞ。入口はDKアイランドの上の方にあるのだ。

ボスを倒すとボスキーが手にはいる

クランジーのカギを開けてあげよう

すると次のステージの入口が開くぞ

キャンディーに楽器をもらおう

キャンディーが楽器をくれるんだ

ドンキーの楽器はパーカッション

ステージに入ったら、まずはキャンディーの所にいって、楽器をもらおう。バナナコイン3枚で、それぞれのコング専用の楽器をくれるぞ。コレがあれば敵も倒せるし、サウンドパッドも使えるぞ。

ディディーの楽器はエレキギターだ

ドラを叩いて塔を出せ!

クランキーにスペシャルアクションのバレルジェットを教えてもらったら、ディディーの顔マークが描かれたドラが4つある場所に行こう。そして、ディディータックルで、全部のドラをヒットすると、巨大な塔が出現するんだ。空を飛んでゴールデンバナナをゲット！

このドラにディディータックルだ

すると巨大な塔が出現するぞ

バレルジェットで塔の上へ！塔の上ではゴールデンバナナが待ってるぜい

ディディーのコングバレルに入ると、バレルジェットで空を飛べるぞ

クランキーラボに向かえ!

コングバレル付近の木に登って、そこのツルを渡っていこう。そして、ラーマが捕まっているオリの上にあるサウンドパッドでギターを演奏すると、トンネルが開くぞ。トンネルのなかにクランキーが！

ツルを渡ってサウンドパッドへ

パッドの上で楽器を演奏しよう

トンネルの扉が開いて…

クランキー・ラボに到着だ！

ラクダを助けよう!

オリに閉じこめられてるラクダのラーマ。オリのカギは雲の上だって。よしわかったぞ！ドンキーのコングパッドアクション「バレルブラスト」だ！コングパッドを探して、ラーマを助けてあげよう。

オリのカギは雲の上にある!?

コングパッドを探して…

ラーマを助ければゴールデンバナナがもらえるぞ。ラッキー！

バレルブラストの最後にDKスターが！これでオリのカギが開くんだ

せっけいずはココだ！

武器スイッチを押して扉オープン

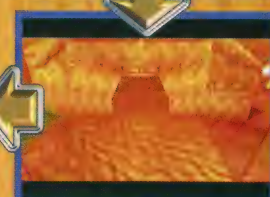
無敵のストロングDKなのだ

クランキーからコングバレルアクション「ストロングDK」を教えてもらおう。そして、トンネル内の武器スイッチを押し、ストロングDKで熱砂を渡れば、せっけいずを持ったボディガードの所に！

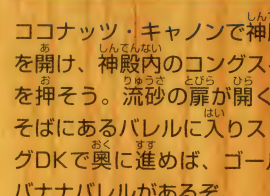
黄色いトサカのボディガードだ

こそこそ・めいろにチャレンジ

まずはこの神殿に入ろう

神殿内のコングスイッチを押す

すると流砂のトンネルが開くぞ

ストロングDKで奥に進もう

ミニゲームのこそこそ・めいろだ

ココナッツ・キャノンで神殿の扉を開け、神殿内のコングスイッチを押そう。流砂の扉が開くので、そばにあるバレルに入りストロングDKで奥に進めば、ゴールデンバナナバレルがあるぞ。

ディディーのバレルジェット！

ディディー専用のコングバレルに入って、バレルジェットで空へ！そして、てっぺんが輪になっている塔の所へ飛んでいき、輪を3周くぐってみよう。すると、オリに囚われていたトリが出てきて、輪っかくぐりが始まるぞ。全部くぐればゴールデンバナナがもらえる。

輪っかを3周くぐると…

トリが出て来るんだ

輪っかくぐりをクリアして…

ゴールデンバナナをゲットだ

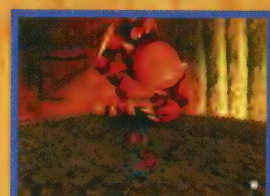
STAGE BOSS ドガドン

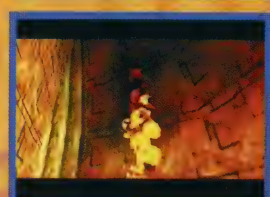
うるさい虫が飛んでるなぁ…

ええい、つぶしちゃえ～

すると後ろから親玉登場！

ボスステージにはいると、コングのまわりに虫が一匹ぶーんっと飛んでくるんだ。その虫を踏みつぶすと、その後ろには…。超巨大な親分が！ドガドンは口から炎をはいて攻撃してくるぞ。右へ左へ火の玉よけて、止まったところへTNTバレルをぶつけよう。

空中から次々と火の玉を撃ってくるボス。右へ左へ、あたらないようにうまく逃げよう

止まったスキにTNTで攻撃だ！

よっしゃ～、見事にヒット！でも…

火の海から復活するドガドン

DONKEY KONG64 4人対戦が楽しめるバトルアリーナへGO!

クラウンのマークが4人対戦モードなんだ

1人用のアドベンチャーモード中に登場するバトルアリーナ。実はこれ、4人対戦で遊ぶこともできるんだ。4人で遊ぶと、まるで『スマブラ』みたいで面白いぞ。『ゴールデンアイ』の乱闘版みたいなモンキースマッシュもあって、どっちも楽しいんだ。ただし、メニュー画面からこのモードを選択するには、アドベンチャーのバトルアリーナで勝利して、クラウンを1つゲットしないといけないぞ。

バトルアリーナで勝利すると…

見事にクラウンゲットだ!

モンキースマッシュ

プレイヤーを決めて…

画面4分割で大乱闘！『ゴールデンアイ』の乱闘版みたいだぞ

バトルアリーナ

アリーナの上で対戦だ

こんなアイテムだってあるぞ。だれが最後まで生き残るかな

バナナフェアリー集めてミステリー!

とある条件をクリアすると行ける、フェアリーの島。そこでアイテムのカメラを手に入れて、散らばってしまったフェアリーを写真に撮って捕まえよう。捕まえた数に応じて、ミステリーが解けるぞ。

これがバナナフェアリーの島なのだ

キラキラしたのがバナナフェアリーだぞ

真ん中に写せばOK

シアター

ミステリーとは、メニュー画面にあるフェアリーマークのモードのこと。捕まえたフェアリーの数に応じて、秘密のモードが楽しめる。2匹なら、1度見たムービーが見られるDKシアターが楽しめるぞ。

一度見たシーンなら何度でも見られる

進行状況をチェックしよう

ゲームを先に進めていくために、ゴールデンバナナの数などをチェックしたい時があるよね。そんなときは、スタートボタンのポーズメニューを開いてチェックしよう。ZとRで画面が切り替わるよ。

ゲーム開始時のファイル選択画面

ゲーム中にポーズを押した時の画面

ステージの進行状況をチェック

いろんなアイテムの数もチェック

DKアイランドの状況も確認できる

TO BE CONTINUED...

星のカービィ64（仮）

タイトル	星のカービィ64（仮）
発売元	任天堂
発売日	2000年3月予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	未定
備考	振動パック対応

ふんわりカービィでのんびり大冒険!!

みんなが超期待のアクションゲーム『星のカービィ64（仮）』。今回も最新画面を紹介していくぞ。大きく変わったのは、スペースワールドで出展された時に3Dスティックだった操作方法が、今回から十字キーにチェンジされたってことかな。

自分と同じくらいの敵も持ち上げるぞ

ファイアの能力をコピーしました。これで炎になって突き進むのだ

コピー能力がさらにパワーアップしたぞ!

カービィは飲み込んだ相手の能力をコピーすることができるんだ。今までは同時にひとつの能力しかコピーできなかったんだけど、今回からは2つの能力を同時にコピーできるようになったんだって。となると、ますます攻撃に幅が広がるってもんだよね。どんな技を一緒に使えばいいのか？ なんて戦略的な要素も盛り込まれていくことになりそうだもんね。

まずは敵から能力をコピーしよう。今はファイアがあるよね

これにニードルの能力をコピーして、ファイアとミックスしました。弓形になって火の矢を放てるのだ

3Dならではの要素もりだくさんだ!

今回は3Dならではの要素もふんだんに詰め込まれているらしいんだ。例えば海の向こうから砲台がカービィを狙って弾を撃ってきたり、いろいろなことがありそうだよ。とにかく優しい画面とほんわか楽しいアクションが絶対ハマる作品だから、小さいお友達でも存分に楽しむことができそう。もちろんアクション大好きプレイヤーもハマれること間違いなしだよ。

海底でのカービィ。カメラ位置もいろいろと変化するんだって

海の向こうからど～んと弾が飛んできます。カービィは避けることができるのかな？ドキドキハラハラ

ゼルダの伝説 外伝(仮)

タイトル	ゼルダの伝説 外伝（仮）
発売元	任天堂
発売日	2000年3月
価格	6800円（予価）
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用 振動パック対応

 ※画面は開発中のものです。

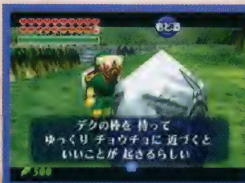
『時のオカリナ』が発売されたのは、今からちょうど1年前のこと（正確には11月21日でした）。その頃、たった1年後に続編の情報を読んでいることが想像できた人っているだろうか？ 世紀末の世の中、何が起こるかわかりません。今から1年後、君はドルフィン版『ゼルダ』の情報を読んでるかも？

ごぶさたしていますあやしい…お面屋でございます！

大事なお面を取られたお面屋

やっぱり出ました、お面屋さん！『時のオカリナ』では、こども時代の城下町で商売をしていて、どこかあやしい感じの人だったけど、今回もなんとなくあやしい感じがしていてグー。お店をひきはらったのか、大量のお面を背負いながら行商しているようだ（？）。お面屋の目的はリンクと同じ。どうやらスタルキッドに大事なお面を取られてしまったらしく（スタルキッドのかぶっているお面のことか？）、スタルキッドを探し歩いているという。しかし、もみ手と卑屈な笑顔がミョーにあやしいなあ…。

⬆「今回はキャラクターがより活きてくるように、お面をからめたシナリオを作ろうということです。お面の遊びのシステムが使いきれていなかったし、お面屋さんもあやしい感じの人だったでしょ。このあたりをもっと掘り下げたお話にしようということで」（スペースワールド99・宮本さん）

⬆『時のオカリナ』では、お面屋からお面を借りて欲しがっている人に売れば、売上金をもらえた。売上金に手をつけると、モーレツに怒られてしまうぞ。めっちゃ恐いです

⬆まことの仮面があれば、ゴシップストーンから情報をゲットできる。役にたつのやら、どうでもいいようなやつやら…

⬇ほとんどの登場人物に、それぞれのお面に対応したセリフが用意されていた。全部チェックするのはたいへん！

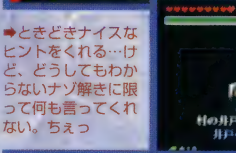
※青いワクの画面写真は、すべて『時のオカリナ』のものです。

姉のベルと弟のモンド2匹の妖精が登場!

気になるナビィの再登場

今回公開された画面写真は、オープニングシーンのものだと思われる。これに似たようなフンイキのデモを、8月のスペースワールドでも確認できたが、2匹の妖精の名前は初公開だ。白っぽく光っているのがベル、青っぽいのがモンド。2匹は姉弟とのこと。左ページの画面写真ではベルのほうがリンクと一緒にいるので、前作のナビィの代わりになるのがベルなのかもしれない。一方のモンドがリンクにどのようにからんでくるのかは不明だけど、もっと気になるのがナビィの存在。「デスマウンテンがあやしいよ…」「それはさっき聞いたがな！」ってつっこみを入れていたのが昨日のことのよう。役に立たないやつだと思っていたけど、エンディングには泣けたね。ナビィ、カムバック！

Listen! ナビィに注目!!

⬅遠く離れた場所に光って飛んでいくときは、何かがそこにあるはず。黄金のスタルチュラには反応しなかった。ちぇっ

➡ときどきナイスなヒントをくれる…けど、どうしてもわからないナゾ解きに限って何も言ってくれない。ちぇっ

⬅ずいぶん前に「近づけばナビィの顔が見えるよ」と宮本さんが教えてくれたけど、結局見えなかった…。ちぇっ

⬅エポナに乗って進むリンクを、2匹の妖精が見ている。サオヘンが「ベル・モンド」の名前の由来はケチャップだって言っていたけど、そりゃデルモンテやがな！

2匹の妖精とスタルキッドとの関係は?

⬅2匹の妖精は、どうやらスタルキッドと行動を共にしているらしい。妖精と一緒にいるってことは、スタルキッドもコキリ族？…とかなんとか言っているうちに、エポナを奪われてしまう。画面写真が公開されたことにより、ますますお話のナゾが深まった感じ…

哀れ…姿がデクナッツに途方にくれるリンク…

⬅スタルキッドによって、デクナッツの姿に変えられてしまったリンク。最初に入手するお面ってこと？

➡ベルは気の強い性格らしく、リンクにくってかかる。ナビィとは、ちょっと違ったやりとりが楽しめそうだ

デクの花言葉

待てば海路の日和あり

(ウソだけど)

『外伝』情報はこれからが本番

続報を待て!

時計塔のデザインは、スタルキッドの姿を思わせる。時間は刻一刻と進む！2000年3月までには時間がない！頼むぞ『ゼルダ外伝』開発チーム！

カスタムロボ CUSTOM ROBO

バトルの中から自分を見いだせ!!

STC東・西サイトまでのバトルを紹介していこう!!

タイトル	カスタムロボ
発売元	任天堂（開発：ノイズ）
発売日	12月3日
価格	6800円
ジャンル	ロボットアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	バッテリーバックアップカートリッジ

いよいよ発売が目前に迫った『カスタムロボ』。バトルの楽しさはもちろん、自分好みにカスタマイズできるおもしろさも注目どころだよね。今回は物語中盤までに戦う相手のカスタムロボを分析していくことにしよう。一度バトルに負けても、カスタマイズ次第で勝てるようになったりするので、じっくり挑もう。

戦いの中からオリジナリティを探していこう!!

カスタムロボのバトルは、もちろん自分のテクニックも大切だが、パーツをカスタマイズしていくと、どう戦えるかを考える戦略性も大事になってくる。パーツをひとつ変えるだけで、戦略が大きく変わる場合もあるからね。その時に、入手できるパーツには、必ずなにか意味合いがあるはずだ。すぐに実体化して実戦に投入していくようにすれば、勝機は見えてくる。

パーツの実体化を忘れないように

どのパーツが有効か実戦で調べろ

VS シンイチ ROBO ロビン

まずは、相手の側面に回り込む練習をしよう

VS カリン ROBO フレア

ボムでおびきだしてショットをたたき込もう

VS リヒト（学校） ROBO ドレイク

ガトリングガンの集中砲火に気をつけよう

VS ハヤオ（公園） ROBO ソル

主人公と同タイプ。防御力があまいぞ

ロボステーション・学校

ステーションと学校で出てくるコマンダーたち。パーツ性能を確かめるにはもってこいだ。

VS 男の子 ROBO シュミット

地上にいる時に攻撃をたたきこもう

VS 男の子 ROBO ブロパン

主人公と同装備だ。側面に回り込め

VS 男の子 ROBO 銀髪翁

ボムの範囲に気をつけて戦おう

VS 女の子 ROBO ピコ

3ウェイガンは離れて避けよう

市民大会

いよいよ仲間達との最初の決戦がこの市民大会だ。パーツの実体化を忘れないように。

VS フカシ

ROBO ドデカン

ポッドに惑わされずにジャンプ攻撃だ

VS シンイチ

ROBO ロビン

基本は同じ。ポッドとボムでおびきだそう

VS ハヤオ

ROBO ソル

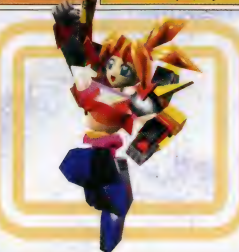
上昇したら、落ち際を狙ってボムを撃とう

VS リヒト

ROBO ドレイク

今度はガトリングも怖くない。側面から撃て

VS カリン

ROBO フレア

ポッドの動きに惑わされないようにしよう

カスタマイズは何をメインにしていくのか?

相手やホロセウム情報を把握しよう!!

相手によってパーツをマメに変えるのは、めんどうくさいかもしれないけど、とっても大事なことなので、毎回きちんと行おう。最初のうちは、パーツのポッドやボムは攻撃範囲の大きいものを選択しよう。メインのショットはガトリングか3wayで。

ジャンプ攻撃は慣れてからかな

カトレア邸

噂のお嬢様カトレアが登場。でもまだ彼女とのバトルはできない。まずは使用人からだ。

VS 使用人

ROBO シュミット

攻撃力メインでぶちかましていこう

VS 使用人

ROBO シュミット

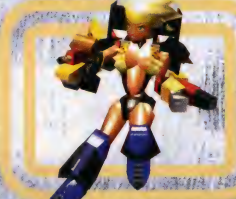
障害物の移動に注意して攻撃

VS 爺や

ROBO 頭源斉

ショットはひきつけて障害物でかわせ

VS ジェイク

ROBO ジェーン

序盤では最強。逃げて撃つを繰り返せ

STC東サイト

いよいよ本番開始だ。

VS フカシ

ROBO ドデカン

パーティカルガンを装備してくる。接近して戦わないこと。距離をとって攻撃だ

VS 女の子

ROBO ステラ

スパイダーポッドには目もくれるな

VS リヒト

ROBO ドレイク

スナイパーガンは距離をとらないこと

VS カトレア

ROBO ベル

ホーネットガンが当たる前に敵にショットをぶちかませばオッケイだ

STC西サイト

強力な相手が登場するぞ。

VS ゴウセツ

ROBO クレイジーバブーン

違法パーツなので手強い。攻撃して逃げるを繰り返そう。上はゴウセツ

VS 男の子

ROBO キーンヘッド

連射性のあるショットで攻撃をたたきこもう。相手の弾より先に着弾させるのだ

VS ジェイク

ROBO ジェーン

間合いをとって隠れながら動こう

VS ハヤオ

ROBO ソル

ノーマルな装備が意外と有効だぞ

マリオパーティ2
MARIO PARTY 2

年末恒例のお楽しみ。それが『マリオパーティ2』だ。それぞれがコントローラを持ち寄れば、対戦OKの合図。今年も盛り上がること絶対!! パーティの始まりだ。

タイトル	マリオパーティ2
発売元	任天堂
発売日	12月17日
価格	5800円
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

みんな集まれ!!今日もわいわいパーティだ!

マリオランドのネーミングをめぐっての大バトル!

今回のお話の発端は、マリオ達が仲良く暮らすランドの名前について。「マリオランド」って決まったところに文句を言うキャラが出てきたんだよね。そりゃ、マリオばっかりが目立つのはつまらないって人もいるかもしれないけど、「ルイージランド」とか「ワリオランド」って聞くとちょっと変。あまつさえピーチ姫ですら「ピーチランド」ってつけたがっているっていうんだもの……。それなら勝負。クッパ退治をした人にその名前の権利をあげちゃおうってこと。

気分は宇宙飛行士!!エイリアンに会えるかな!

SPACE LAND

前回の2つのステージに続いて今回は3つのステージを紹介するぞ。まずはこの「スペースランド」。名前の通り宇宙が舞台のステージなんだ。マリオ達の衣装やステージもSFチックになっていて、とってもおしゃれ。ステージの仕掛けもSFしているから楽しみだね。

悪のクッパを倒すためがんばろう

最初のスターはどこになるかな

マップも宇宙っぽくていいよね

ミニゲームでも燃えるんだ

こんな仕掛けもあるんだって

ホラーランド

オバケが出ても怖くない!って言えるかな!

HORROR LAND

続いてはオバケ盛りだくさんのホラーランド。ちょっと怖いかもしれないけど、勇気を出して挑もうじゃありませんか。悪い魔法使いクッパを倒すことが目的なんだけど……。どうもマップが怖くて先に進めないや。でもみんなで協力するのも悪くないよね。

今度のクッパはこんな感じです

このマスを通過してしまうと……

ノコノコバンクに募金するのでした

ミニゲームで一番を目指そう

なにやら怪しげな目玉が……

MARIO PARTY2

ミステリーランド

謎が謎をよぶ大アドベンチャーワールド!

MYSTERY LAND

続いては大冒険のステージ「ミステリーランド」。謎が謎をよんでの大冒険になっていきそうなんだけど、ここではクッパはどんな悪さをしているのかな？ マップの仕掛けも複雑になってきているので、こんがらないように気をつけようね。

クッパの悪だくみを防げるのかな

マップも何やら謎が多いぞ

ミニゲームは勝たないとね

何やらこんなメッセージが

後は君の選択次第なんだ

MARIO PARTY2

ミニゲームランド

MINI GAME LAND

コインやスターをためれば、前作同様ミニゲームを購入して、いつでも遊ぶことができるんだ。とにかくゲームをたくさん遊ぼう。

ここがミニゲームランドなんだ

どのゲームを購入しようかな

購入したミニゲームはいつでも遊ぶことができるんだ。苦手なゲームを買っておいて、ここで練習しておくなんていいかもしれないよね。友達に差をつけよう

ゴエモン もののけ双六

発売が間近に迫った今年のゴエモン。しかもカードでバトれるボードゲーム。年末はこれで友達とあつ〜いバトルができるっていうもの。今から楽しみだ。

タイトル	ゴエモンもののけ双六
発売元	コナミ
発売日	12月16日
価格	7800円
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1〜4人用
備考	バックアップカートリッジ コントローラパック対応

もののけ召還バトルで相手をねじ伏せてしまおう!!

相手にどうやってダメージを与えるのか?

前回はゲームのルールを紹介したが、今回はその勝利条件について語っていこう。マスに自分のもののけを召還しておいて、そのマスに相手が止まればバトルになる。その場合、相手も、もののけを持っていれば、それを召還してのバトルとなるが、攻撃によっては、貫通ダメージが通り、相手のプレイヤーそのものにダメージを与えることも可能だ。また相手がもののけを持っていなければ、こちらのもののけの攻撃がそのまま相手に通り、相手にダメージを与える。

相手がそのマスにいない場合でも貫通ダメージが通る場合もある

相手がもののけを持っていないと、そのままダメージが通るぞ

お札の有効な使い方はどーするのか?

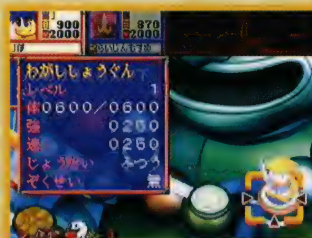
お札はもののけの札と回復の札以外に攻撃のサポートをしてくれる特殊札がある。これはもののけの召還バトルの時に、合わせて使うことができ、攻撃、防御においてサポートしてくれることになる。デッキを組むときには、この特殊札も忘れずに補充しておこう。相手もののけの体力が高くても特殊札を使うことによって、一撃で倒せたり、また、相手の攻撃に耐えることができるお札もあるので、使いどころを考えて有効に使っていくといいだろう。

バトルになり、相手よりも分が悪い場合も特殊札を使えば……

攻撃力や素早さがぐ〜んとアップして有利になっていくのだ

こそくな戦法も時にはアリなのだ!

相手に勝つには、時としてこそくな手段も使わなくてはならない。特に召還したもののけのレベルアップは相手にとって、とってもイヤなものだ。もののけを召還することにこだわらないで、召還したもののけをレベルアップさせ、強くしておくのも、相手にいいプレッシャーを与えるぞ。

強いもののけをさらにレベルアップだ

これで相手にプレッシャーを与えられる

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝
～レジェンド オブ コーネル～

聖なる夜に暗黒の闇を打ち砕け!!

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～
発売元	コナミ
発売日	12月16日
価格	7800円
容量	128M
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック対応
	バックアップカートリッジ

12月16日発売の『悪魔城ドラキュラ外伝』。ってことはクリスマスプレゼントにはもってこい。聖なる夜にドラキュラ伯爵をうち倒すってのも悪くないでしょ。いーや悪くない。

コーネルは強いぜ

今回の主人公は獣人のコーネル。獣人に変身するとケタ違いのパワーを発揮するのだが、通常の人間のままでも十分に強い。通常攻撃の射程が長いのが魅力だ。

オープニングの少女の正体は

この通常攻撃が強くてきくぜ

ガンガン敵をぶっ倒せ

コーネルの強さはハンパじゃない!! 敵に目に物言わせてやれ!

今回のステージは前作でも登場した懐かしいステージも登場する。といっても大幅なアレンジが加えられているものもあるので、新鮮にプレイできるだろう。ある条件を満たせば、ラインハルトとキャリーも使用できるので、ぜひ挑戦してほしい。

コーネルの強さにはメロメロかも

トラップに注意して進もう

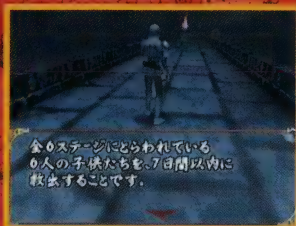
この巨大な手は何者だ

各キャラクターのイメージイラストも初公開

さらに今回も新事実判明!!
第4のキャラクター、
ヘンリーが登場!!

そして今回初めて明かされる第4のキャラクターについて紹介しよう。それがこの鎧の男(?)ヘンリーだ。彼の通常攻撃は、なんとガン!! これをガンガンぶっ放しながら敵を倒すことができるぞ。彼の目的は与えられた7日間に6人の子供を救出すること。そして6つのステージが用意されているんだ。実はこのキャラ、米国版では、隠れキャラだったのだが、日本版では最初から選択してプレイできるのだ。さすが太っ腹コナミさん。みんなも感謝してプレイするのだ。

こうやって最初から選択できます。君ならどちらからプレイする？

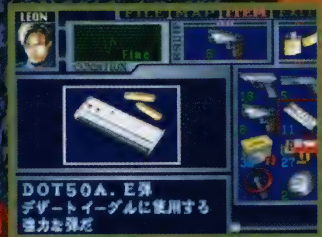
目的はこれだ。限られた時間内に子供達を救出していこう

ヘンリーの通常武器はガン。これまたカッコイイのでした

これは今回初紹介のイメージイラスト。右のエイダとオルテガはキャラとしても初登場だ。

タイトル	バイオハザード 2
発売元	カプコン
発売日	今冬予定
価格	7800円
容量	512M＋バックアップ
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック･メモリー拡張パック対応

BIOHAZARD2

N64版の操作方法

もうじき発売日が決定しそうな「BH2」。N64版というだけあって、3Dスティックを使用した新操作方法があるんだ。従来のPS版と同じく、十字キー操作も可能だけど、オススメはライトポジションの3Dスティック操作。そんな操作方法を、発売を先取りして紹介・検証してみるぞ。

PS版と同じくスタートボタンで表示させるステータス画面

PSでは旋回するしかなかったが…

スティックを倒した方向に進めるのだ

設定しだいでは、十字キー、3Dスティックともに、画面に対して入力した方向に進むことができる。PS版では、左右方向へ旋回しなければならなかった移動が、よりダイレクトに行えるのだ。

小さく倒せば歩き、大きく倒せば走る

BIOHAZARD2 基本操作

Aボタン／Zトリガー

アクションボタン。調べる、階段の昇り降り、ドアを開ける、攻撃する、決定するなど、様々なアクションをする時に使用する。N64ではZトリガーも使用できる。

Rトリガー

武器を構える。Rトリガーを押しながら、A or Zトリガーで攻撃する。弾薬がない場合はリロード動作をする。構えたまま上下方向キーで、上下に構える。

STARTボタン

ステータス画面に切り替える。ステータス画面では、プレイヤーの体力を確認したり、回復アイテムの使用、武器の変更、入手したファイルを見る、などができる。

Cボタンユニット

C上でオプション画面を開く、C左でマップを見る、（武器構え中に）C下で別の標的に狙いを定める。ステータス画面に行かずにマップを見られるようになった。

十字キー

上で前進、下で後退、左右でそれぞれの方向へ旋回。設定を変更すれば、画面に対して入力した方向へ移動できる。前進中にBを押すと走ることができる。

3Dスティック

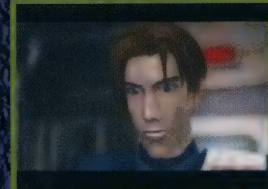
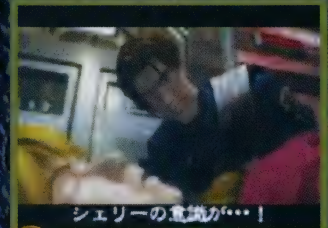
十字キーと同じ。こちらも設定を変更すれば、画面に対して入力した方向へ移動できる。スティックの場合は、小さく倒せば歩き、大きく倒せば走る。

急な振り返りなどができるのだ

Zトリガーの攻撃はもいい操作感だ

BIOHAZARD2 メモリー拡張パックと振動パック

メモリー拡張パックなしでも十分遊ぶことができるが、より高画質で遊びたければ、ぜひとも装着したい。また、振動パックを使用すれば、恐怖の演出を存分に堪能することができるだろう。

拡張パック装着でムービーもより美麗に

ゲーム中に挿入されるムービー

ワクチンがあるわ　これを打てば…

ムービーだけでもかなりの時間だ

操作感覚インプレッション

PS版からのシリーズをプレイしてきた人にとっては、3Dスティック操作は違和感を覚えるだろう。が、それもはじめのうちだけ。慣れてくるとかなり快適に遊ぶことができる。また、シリーズは初めて遊ぶという64ユーザーにとっては、スティック操作で自然な感覚として遊べそうだぞ。（編集部／ケイ少佐）

強力な武器でクリーチャーを倒せ!

ゲーム開始時には、ナイフとハンドガンしか持っていないが、ゲームを進めるに従って、より強力な武器を入手することができる。強力な武器なら、形勢不利だった敵にも対処できるようになるが、弾丸はより限られてくる…。それらの武器を紹介していこう。

2人共通のハンドガン用の弾丸

BIOHAZARD2 コンバットナイフ

戦闘用のナイフで、半永久的に使い続けることができるが、接近戦にしか使えず攻撃力も弱い。上級者の中には、ナイフだけでクリアする人もいる。

弾丸の節約にはなるが、危険度も高い

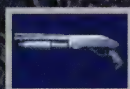
BIOHAZARD2 ハンドガン

レオン用 H&K VP70

クレア用 ブローニングHP

レオン、クレアともに9mmパラベラム弾を使用するハンドガンを所持している。威力は同じだが、レオンのVP70が総弾数18発なのに対し、クレアのブローニングは13発と少ない。また、VP70には、カスタムパーツも存在する。

弾切れには十分注意

BIOHAZARD2 ショットガン

レミントン M1100-P

レミントン用 ショットシェル

無数の弾が詰まったショットシェルを使用する散弾銃。多くのモンスターを一度に攻撃することもできる。目標に接近して発射すれば、ゾンビの頭を吹き飛ばすこともできる。カスタムパーツを装着すれば、その威力は驚異的だ。

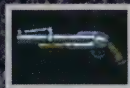
シェル[illegible]を装填可能

BIOHAZARD2 ボウガン

ボウカン

狩猟用の弓矢。一度に3本の矢を発射する事ができる。威力はそこそこあるが、出現弾数は少ない。

ショットガンと同程度の威力を持つ

BIOHAZARD2 グレネードランチャー

コルト社製 グレネードランチャー

グレネード弾、硫酸弾、火炎弾を発射できる。1発ごとに装填のモーションがあり、隙が大きい。

弾により効果の高い敵が違う

BIOHAZARD2 マシンガン

MAC11

連射する事ができる銃で、敵を寄せ付けない。ゲームでは、残弾数を未使用時100%で表示する。

威力は低いが、連射性能でカバー

BIOHAZARD2 デザートイーグル

デザートイーグル DOT50A.E.

50口径という最強のハンドガンで、強力なマグナム弾を使用。その威力は並みの武器の比ではない。

反動は大きいが使い勝手はよい

BIOHAZARD2 スパークショット

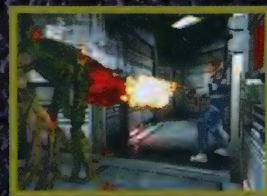
実験動物撃退用 高電圧銃

クレアだけが入手できる特殊ウェポン。電極を発射して敵を感電させる。残弾数は%で表示される。

威力は高いが、隙も大きい

BIOHAZARD2 火炎放射器

化学燃料 火炎放射器

アンブレラ社が独自に開発したもの。高温の炎を発射し、特に植物系のモンスターに効果が高い。

残燃料は%で表示される

『バイオハザード2』に登場する人物

レオン

ラクーンシティ警察に着任した当日に大遅刻をかまして街の異変に巻き込まれてしまう。シティの謎を模索しながら、街からの脱出をはかる

クレア

シティ郊外の洋館事件（『バイオハザード』）以来、行方不明になっている兄を捜すために街へ訪れるが、そこは既にゾンビの巣窟だった…

黒い陰謀と多くの謎を秘めたストーリーが展開するこの作品には、主人公以外にも重要な人物が数多く登場する。なかでも、エイダとシェリーはプレイヤーが操作するシーンも出てくる。ここでは、今までのおさらいも含めて、彼ら登場人物を紹介していこう。

なぜこんな怪物が誕生したのか…

エイダ

レオンの前に突如現れた謎の女性。恋人のジョンを探しているらしい。が、銃器の扱いに長け、この状況下でつねに冷静に行動をとることができるとは…

シェリー

アンブレラ社のウィルス研究所で働いている両親を持つ。警察署内に逃げ込んで隠れていたところ、クレアと出会うことになる。人見知りで、寂しがりやな性格

ベン

ラクーンシティ周辺で起こっている一連の猟奇事件を追っている新聞記者。とある特ダネをつかんだが、それがもとで署内の牢獄に監禁されてしまったようだ

ウィリアム署長

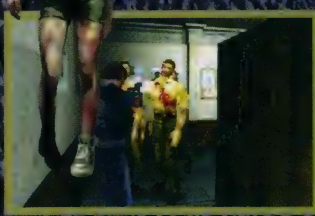
R.P.D.（ラクーンポリスデパートメント）の署長。署内に残っている数少ない人間だが、黒いウワサも多い人物。今回の事件にも何か関わりがあるようだ

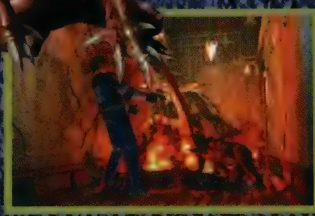
主人公の行く手を阻むクリーチャー達

ゾンビ♂

生ける屍。1体なら脅威ではないが、群をなすとやっかいな相手

ゾンビ♀

T-ウィルスに冒されゾンビ化した女性。緩慢な動きで襲いかかる

リッカー

突然変異で出現した怪物。長い舌とむき出しの脳が特徴

クロウ

腐肉を喰らい、狂暴化したカラス。群をなして襲いかかる

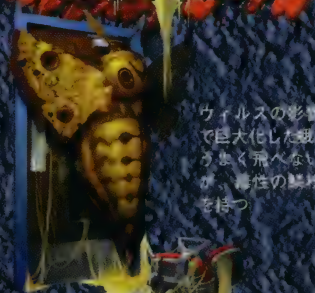
ケルベロス

ゾンビ化した犬。筋力が発達しているため、瞬発力が高い

イビー

歩行型植物兵器。長いツタで人間を捕獲し、強力な消化液で溶かす

モスジャイアント

ウィルスの影響で巨大化した蛾。うまく飛べないが、毒性の鱗粉を持つ

ラージローチ

ウィルスにより巨大化したゴキブリ。人間に飛びつき、時には頸動脈を喰いちぎる

ボンバーマンとポミュが大暴れ！

いよいよ発売の『爆ボン』シリーズ第２弾！
ぼくらのボンバーマンが、仲間のかわいいポミュといっしょに大冒険だ！
今月は、基本操作と序盤の３ステージを紹介しちゃうぞ。
しかも、札幌発の開発者インタビューつきなのだ!!

タイトル	爆ボンバーマン２
発売元	ハドソン
発売日	12月３日
価　格	6800円
容　量	128M＋バックアップ
ジャンル	3D アクション
プレイ人数	１～４人用
備　考	振動パック対応

ボンバーマンの基本操作と重要アイテム

◆爆弾を上手くて使って冒険だ！

爆弾を使って敵を倒したり、仕掛けの謎を解いたりしてゲームを進める『爆ボン2』。ここではプレイヤーが操作するボンバーマンの基本操作と、アイテムについて紹介するぞ。今回から登場した新しい要素もたくさんあるので、よ～くよんでプレイしようね。

操作	内容
3Dスティック	ボンバーマンの移動。十字キーも同じ働きをする。溜めボム時にスティックを回すと溜め時間短縮
Aボタン	爆弾を設置する。Aボタンを連続して押すことで、ボムを設置してすぐにキックできる
Bボタン	ボムやアイテムの持ち上げ、投げ。ボムの持ち上げ中に押し続けると「溜めボム」ができる
Zトリガー	リモコンを持っているとき、ボムを好きな時に爆発させることができる

ボムアップ
ボムレベルが上がり、爆弾の設置数が増える。ボムレベルは最高3段階。ボムの属性により、設置数は変わる

ボムダウン
ボムレベルが下がり、爆弾の設置数が減る。ブロックを壊したり、敵を倒すと出現するので、取らないように注意しよう

ブーツ
移動速度が上がる。移動速度は3段階にアップする。敵の攻撃で、移動速度が下がってしまう場合もあるぞ

下駄
ボンバーマンの移動速度が下がる。さすがのボンバーマンも下駄をはいたんじゃ、速く移動できないんだろうね

ファイアー
ボムの爆発範囲や効果時間が上がる。いわゆる火力アップ。火力が低いと、敵に与えるダメージも少ないぞ

ファイアーダウン
ボムの爆発範囲や効果時間が下がる。爆破範囲が広すぎると困るような狭い場所では、利用できるかも

フルファイアー
ボンバーマンの火力が最大になる。火力レベルが低くても、これを取ればいきなり超強力なのだ。重宝するアイテムだぞ

ハート
ボンバーマンのライフが1つ回復する。ライフの最大値を上げるには、お金を貯めてショップに買いに行こう

リモコン
設置したボムをZトリガーで爆破できる。自分の好きなタイミングで爆破できるという、ありがたいアイテムだ

キック
設置したボムをキックできる。一度キックしたボムは、Rトリガーを押すことで止めることができるのだ

グローブ
Bボタンで、ボムを持ち上げたり投げたりできる。ボムを投げる場合は、ボムを持ち上げ、歩いている時に投げられる

お金
ボンバーマンの所持金が増え、ショップで買い物できる。お金の大きさは数種類あるけど、大きい物の方が、金額が高い

ポミュ

ボンバーマンを助けてくれる不思議な仲間。設定すれば、2P操作する事もできる。ボンバーマンがエサをとることで成長するんだ。

ポミュのエサ

◆エサの取り方で成長の仕方が変わる

ガーディアンスーツ

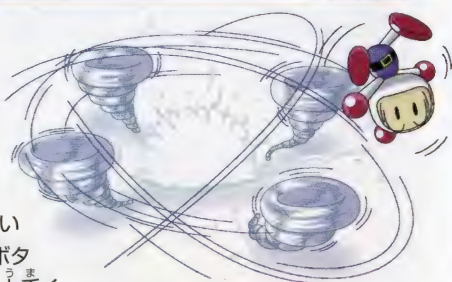
ストーリーモード専用アーマーの「ガーディアンスーツ」。全部で4つのパーツに分かれていて、ストーリーモードで入手できるんだ。入手すれば、特殊能力が使えるようになるぞ。

装着効果

頭部／ガーディアンヘルム：リモコン爆弾使用可
身体／ガーディアンメイル：気絶時間の短縮
腕部／ガーディアンアーム：ボム投げが可能
脚部／ガーディアンブーツ：ボムキック可能

属性ボム

各ワールドに仕掛けられたトラップをクリアするには、ボス敵を倒すことで手に入る、属性ボムが必要な場合があるんだ。それぞれに特殊な効果があるぞ。新しいボムを手に入れたら、Cボタンでボムを選べるんだ。上手く使い分けて進んでいこう！

◆アイスボムなら、水や溶岩を凍らせることができる

ファイアーボム
ボンバーマンが最初から使用できる炎のボム。爆風が4方向に広がる。もっともスタンダードな爆弾だよね

アイスボム
冷気の爆風が広がり、水面や溶岩を凍らせて、足場を作ることができる。最大設置可能数は3つまで。上手に使おう

ハリケーンボム
強烈な竜巻を起こし、離れた足場にも渡れる。このボムの爆風によるボンバーマンへのダメージはないぞ

ライトニングボム
強力な電撃が発生し、機械系の敵をショートさせて破壊することができる。電力を与えて、機械を動かすこともある

ナパームボム
強力な爆炎で、ファイアーボムでは壊せないものも破壊できる。炎の残り時間が長く強力だが、爆弾の最大設置数は1つだけ

流刑惑星 アルカトラーズ

惑星旅行中のボンバーマンが捕らえられてしまった投獄惑星。仲間のポミュに助けてもらいながら先に進んでいこう。

ゲームスタート！

旅行から帰ってくる途中に、突然ブラックホールに吸い込まれてしまったボンバーマン。気がつくと、ポミュと一緒に牢屋に捕らわれていた！ なんとか牢屋を脱出して、いよいよ冒険の始まりだ！悪しき野望を持つ、ルキフェルスを倒すためにがんばろう。

ポミュと一緒に冒険の旅に出よう

とにかくいろいろ試そう！

ステージにはいろんなトラップが仕掛けられていて、それを解除しないと先に進めないぞ。解除方法は色々あるけど、部屋にいる敵を全滅させたり、いろんな物を壊して、ボタンを押したりするんだ。いろいろ試して、ひとつひとつ謎を解いていこう。

いろんなものを壊してみよう。謎が解けるぞ

ベルフェルを倒したら…

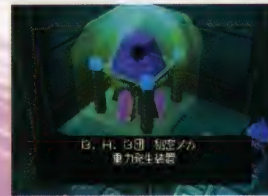
水が苦手なボンバーマン。下水道を通っていきたいけど、先に進めない…。水を止めるには、装置を破壊しなくちゃいけないんだ。ベルフェルを倒して、装置を破壊すると通れるようになるぞ。

先に進むとこんな部屋もあるぞ。この敵はいったい…

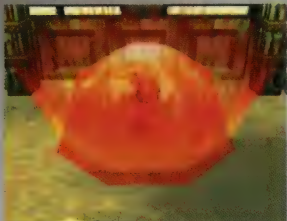
重力発生装置を破壊

次のステージに進むためには、重力発生装置を破壊する必要があるんだ。４つの柱を破壊して、バリアを解除すれば、装置を破壊できるぞ。部屋の右上にある柱は、ボム投げで破壊。部屋の左下の柱は、移動させられるブロックを上手く使って破壊するんだ。

これが重力発生装置。各ワールドにあるんだ

ここは、ボム投げで壊せばいいんだね

この画面をヒントにブロックを動かそう

Boss ：紅蓮の炎 ベルフェル

時空の七騎士の１人で、ボンバーマンと同じく炎の使い手。すばやく動き回るので、攻撃を当てるのが難しいぞ。特に即死攻撃には要注意だ。ベルフェルの動きや、攻撃を見極めて、上手くボムを設置していこう。

炎とともに現れるボス、紅蓮の炎ベルフェル。強敵だぞ

ベルフェルの炎攻撃だ。逃げろ〜！

炎のパンチは、ボムを誘爆させるんだ

ベルフェルを倒すと、宇宙海賊リリーちゃんが登場するんだ

カスタムパーツ①

ベルフェルの部屋の下にある通路から入れる。まずはベルフェルを倒そう

カスタムパーツ②

ベルフェルを倒した後、ココに入ることができる

カスタムパーツ③

この位置からボムジャンプ。右のブロックの中にある。リモコンが必要だね

カスタムパーツってナニ？

カスタムパーツを入手すると、カスタムボンバーモードでボンバーマンの着せ替えをすることができるぞ。着せ替えデータをコントローラパックにセーブして、自分だけのボンバーマンでバトルが楽しもう。

水の惑星 アクアネット

遺跡が水没している水の惑星。海底人のトリトン、爆弾を投げ返してくるキューンなど、水系の敵がわんさか待ちかまえてるぞ。

水に弱いボンバーマン

ボンバーマンはとことん水に弱い。少しぐらいの水たまりなら平気なんだけど、ボンバーマンの背丈より深い所に落ちちゃうとゲームオーバーになっちゃうんだ。くれぐれも足元には注意してね。でも逆に、敵を水の中に落としてやれば倒すことだってできるぞ。

ボンバーマンはカナヅチ。水に弱いのだ

いろいろ壊して水位調節

仕切りを破壊し、水を流して水位を調節するなど、このステージのトラップは水に関係する物が多いんだ。柱を壊して、下にあるスイッチを押すと仕掛けが作動したりするぞ。何が壊せるのかを知るためにも、いろんな所にボムを仕掛けてみよう。

水に関わる物はどんどん壊していこう

仕掛け解除でエレベーターへ

水没している部屋にあるスイッチ。スイッチの手前にある台の上に「ボム投げ」でボムを投げよう。スイッチに炎があたれば、仕掛けが作動するんだ。それさえできれば後は簡単！

両方のスイッチを同時に押すには、ボムを利用して…

ここにボムをセットすればいいんだ

仕掛けを全部解けば、エレベーターが動く

Boss：凍土の支配者ベフィモス

氷を操ることができる冷酷無比な男。氷塊を降らせ、右手の銃で攻撃してくる。動きはそれほど早くないので、ベフィモスが銃を撃った後、やつのそばに爆弾を仕掛けてやろう。ただし、銃を発射しているときは無敵状態なので注意しよう。レーザー攻撃のアイスレクイエムは、即死攻撃だぞ。

冷酷なベフィモス。右腕には銃がついているぞ。氷塊も降らせるんだ

ベフィモスの銃攻撃。発射時は無敵なのだ

うまくボムを設置して攻撃していこう

ベルフェルを倒してアイスボムをゲット！

カスタムパーツ①

水が引いたら、ここから取りにいけるのだ

カスタムパーツ②

この部屋にひとつあるんだけど…。どこにある？

カスタムパーツ③

あれはハリケーンボムがあれば取れるかな…

カスタムパーツ④

クリア後にくると水が引いていけるようになる

ガーディアンスーツ

この画面で、とあるボムを使用すると…

装備しているだけで特殊効果が得られるガーディアンスーツ。ぜひとも手に入れたいアイテムだよね。でもそれにはとある属性ボムを使わなくちゃいけないぞ。

風の惑星 ホライズン

古代文明の遺跡が空中都市として残されている浮遊惑星。
遺跡内に隠されている宝玉を手に入れて、謎を解いていこう。

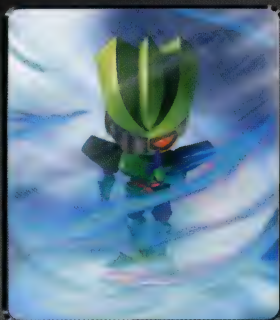
青い宝玉を集めよう

スタート位置の左右のエリアに青い宝玉が隠されているんだ。左側のエリアでは、動かすことができる石柱を、スイッチの上に移動して、扉を開こう。2つの宝玉は祭壇にセットするんだ。

石柱をスイッチの上に運ぶと扉が開く

青い宝玉をゲット。一度ゲットすると、ゲームオーバーになっても有効なのだ

中央の祭壇に宝玉をセットすると、先にある扉が開く。扉の先にはアスタロトが…

Boss：暴風王アスタロト

竜巻を操る風の騎士。人をバカにした態度を取るが、女性には優しいヤサ男だ。すばやいスピードで動き回り、ボンバーマンに向かって竜巻で攻撃してくる。アイスボムを使って、ボムキックで、アスタロトを狙って行こう。

さっそうと登場するアスタロト

3方向の竜巻と、すばやい竜巻攻撃がある

階段の横にボムを設置すると有効だぞ

倒せば、ハリケーンボムが手に入る

緑の宝玉を集めよう

アスタロトを倒したら、今度は緑の宝玉集め。風のボムを上手く使って集めていこう。石像を上手く動かさないと取ることができない場面もあるので、よく考えて行動だ！緑の宝玉を2つとったら、広間にある宝玉の台に設置しよう。するとエレベーターが作動する。

まずは、石像に似た敵を倒すんだ

スイッチを2つ押せば宝玉が出てくる

石柱を正しい場所に移動させて…

ハリケーンボムで向こうに渡っていこう

2つの宝玉をセットするとエレベーターが…

下の階には最後の宝玉が隠されているぞ

赤い宝玉を入手

緑の宝玉3つを祭壇にセットすると、赤い宝玉が手に入るんだ。その宝玉を、青い宝玉をセットした祭壇に持っていこう。すると、緑の宝玉の広間の扉が開いて、重力発生装置のある部屋に行けるようになるぞ。ココまで来たら後ひといきだ。ちなみに、セットした宝玉は、ゲームオーバーになってもそのままなので、ゲームをやめない限りだいじょうぶなのだ。

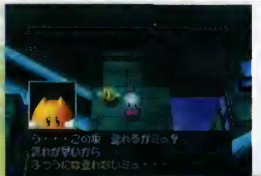
高いところにあって取れなかった赤い宝玉をゲット

スタート地点の祭壇に赤い宝玉をセットしに行こう

重力発生装置を破壊

この部屋にある坂は、自力では登れない。ハリケーンボムの力を上手く利用して登っていこう。あとは、ボム投げなどを使って、重力発生装置を破壊するんだ。

部屋に入ると、ポミュが教えてくれるんだ

ハリケーンボムを使って、坂を上っていこう

あとはボム投げをうまく利用して、破壊していこう

開発者インタビュー in SAPPORO

イン・サッポロ

年末に3つのソフトを発売するハドソン。ゲーム開発者の生の声を聞くために、北海道は、札幌にあるハドソン本社へ取材に行ってきました。ソフトのマスターアップ直後にもかかわらず、快くインタビューに答えてくれたぞ。

『爆ボンバーマン2』開発チーム

印南好司さん
『爆ボンバーマン2』の企画を担当するディレクター

吉田直樹さん
物語の構成を担当するストーリーディレクター

音泉貴英さん
ストーリーサブディレクター兼、ビジュアル担当

富沢ひろみさん
『爆ボン2』の制作主任

ストーリーモードのお話

吉田：今回は、一方通行のストーリーではなくて、プレイヤーが進む道を選択できるように作ってあります。クリア後に入るイベントなどが、ストーリー的にリンクする形で変化するんです。あるルートで進んでボスを倒しても、違うルートで進むとまだ生きていて、違うイベントが発生する、というような構成になってます。

バトルのお話

印南：バトルの基本システム自体はなるべくいじらないようにして、どれだけバトルのバリエーションをつけられるかっていうことで、いろいろなバトルモードを用意しました。誰もが同じレベルで遊べるような…、パーティゲームとして割り切って遊べるようなものも作りました。

苦労したお話

印南：ストーリーもバトルも、詰められるだけ詰め込みましたので、ロムの容量はホントにギリギリですね。イベントシーンなどの数もかなり多いですから…。

吉田：ボンバーマンっていうのは、爆弾がメインですよね。ユーザーが3D空間の中に任意で爆弾を生み出せて、しかもリモコンアイテムを使えば、爆発のタイミングもユーザーの任意になるので、演算処理に非常に負担がかかるんです。面白さをそこなわないように、どうやって処理落ちを解消していくかとか。N64でできうる限りのことをやってますね。これ以上はN64ではムリだっていうぐらいまで…。次のドルフィンに期待してみたりして…（笑）。

ユーザーへのメッセージ

印南：前作を遊んでくれたユーザーさんの意見をできるだけ反映させようと、みんなでがんばって作りました。だから、ストーリーモードもバトルも遊びつくして欲しいです。

吉田：今回は、ストーリーモードにかかりっきりだったので、見たことのないイベントはないっていうぐらい遊びこんで欲しいです。

音泉：この作品は、ユーザーが思ったように遊べるソフトなので、開発した僕らが思いもよらなかった遊び方も発見して欲しいですね。仲間のポミュもかわいいので見てやってください。いろんな姿に成長しますからね。

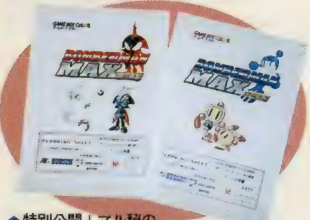
富沢：今までボンバーマンを遊んくれている人も、初めてプレイしてくれる人も、十分楽しんでいただけると思いますので、幅広いユーザーに遊んで欲しいです。

『爆ボン2』の開発ルーム。ここでゲームが制作された

ビジュアル担当の音泉さんの机。いろんな物が溢れてる！

グラフィックを担当する女性クリエーター岡崎さん

GBC版『BONBERMAN MAX』藤原さん

藤原茂樹さん
ボンバーマンシリーズ全てを監修しているクリエーター。名作ボンバーマンの生みの親でもある

特別公開！マル秘の印鑑が押してある『MAX』の極秘企画書だ。関係者以外見ることはできないぞ

ボンバーマンという人気キャラのゲームを、幅広いユーザーの方に楽しんで頂こうと考えています。この作品では、GBカラーというハードの能力をフルにいかすための工夫を凝らしました。『MAX』という新キャラのバージョンも発売しますし、「分岐」「収集」「育成」「対戦」「交換」「合成」という6つの要素が入っています。GBカラー専用の新しいボンバーマンを楽しんで下さい。

『ロボットポンコツ64』伊藤さん

伊藤太司さん
『ロボットポンコツ64』の企画制作を担当。1973年生まれの若手ディレクター

ゲームの説明をしながら、楽しそうにインタビューに答える伊藤さん

企画当初は、GB版とリンクして、バトルをするだけのゲームになる予定だったんですけど、話が進むうちに「ロクヨンでも育成ができるようにしよう」とか「ストーリーを付けよう」とかってことになって、結局RPGになりました。その結果、N64版だけでも遊べるし、GBとリンクさせても楽しめるソフトができあがりました。家の中では64で遊び、外に行くときはGBでロボポン育成を楽しんで下さい。

タイトル	スーパーロボット大戦64
発売元	バンプレスト
発売日	発売中
価格	7800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
備考	64GBパック対応 コントローラパック対応

今月もどど～んと攻略！まずは分岐フローチャート！

「スーパーロボット大戦64」が発売されてから1ヵ月…。みんなどれぐらい進んでるかな？「もう全部のルートでクリアしちゃったぜー！」というツワモノから「うぐぅ、なかなか勝てないよぅ」と泣いてる人までいろいろなんじゃないでしょーか？ 苦戦してる人はこの記事を参考にしてがんばってみてね、というわけで今月も**ガガガガガガン**と攻略開始だ！

◆分岐によっては、「OZ」の一員として戦うことにも

- 衝撃のビクトリア
- シャピロ、転生！
- 血ぬられた道
- 理想、ついえて
- 再会、我が師よ
- シャッフルの名のもとに
- オペレーション・デイブレイク
  - **OZの行いを認めるわけにはいかない**
    - さらば戦士よ
    - 梁山泊の戦い
      - **戦闘前の選択肢で1つ目か2つ目を選択し、クリア後の選択肢で1つ目を選択**
        - 宇宙の呼ぶ声
        - 偽りの平和
        - 激闘！ラビアンローズ
        - 野望の終焉
        - スウィートウォーター防衛戦
        - OZ分裂（前編）
        - OZ分裂（後編）
        - 明鏡止水
        - その名はエピオン
        - 混沌の地球圏
          - **リアル系男主人公**：ここより共に
          - **スーパー系男主人公**：決着の時
          - （その他）→
        - マーズとマーグ
          - **リアル系でレラがいる**：その瞳に未来は映ることなく
          - **スーパー系orレラがいない**：登場！超電磁ロボ
        - 混迷への出撃
      - **クリア後の選択肢で2つ目を選択**
        - 広がっていく悪意
        - 浄化
        - 遠き平和
        - 燃え尽きない流星
        - 戦いの意味は
        - サンクキングダム崩壊
        - 突入！移動要塞を破壊せよ！（前編）
        - 突入！移動要塞を破壊せよ！（後編）
        - 地球圏を覆う暗雲
        - 戦場へ帰る
          - **自分たちだけで戦う**
            - 銀河帝国の脅威
            - ホワイトファング
            - 争い絶えない世界で（前編）
            - 争い絶えない世界で（後編）
          - **トレーズにつく**
            - 激戦の宇宙
            - 木星帰りの男
            - 兄と弟と
  - **OZに入り秩序回復に努める**
    - 新しき道
    - 地球圏統一のために
    - 人類の勝利、そして…（前編）
    - 人類の勝利、そして…（後編）
    - トールギス破壊
      - **ロームフェラには従えない**
        - 月は地獄だ！
          - **攻略成功**
            - 野望の行き着く果て
            - 再び訪れた悪夢
          - **攻略失敗** → 神になれなかった男
      - **あくまでもOZとして働く**
        - ムーンアタック
        - 神になれなかった男
        - 混沌は終わらない
    - 純粋であるがゆえに
    - その拳に心宿して
    - トレーズ抹殺指令
      - **リアル系男主人公**：ここより共に
      - **スーパー系男主人公**：決着の時
    - キリマンジャロの嵐
    - アクシズからの使者
    - シロッコ立つ
    - 共同戦線

戦いはまだ続くが、今月はここまでだ!!

各マップ別攻略データ! 重要ポイントを押さえよう!

さてさて、分岐チャートを見終わったところで、お次は各マップごとに、攻略に役立ちそうなデータを並べてみたぞ。ちなみに、文中では各主人公とライバルは初期設定の名前で表記してます(自分で名前つけた人、ごめんね)。また、「北東」とか「西」とかいうのはマップの上を仮に北とした場合の方位です。だから「宇宙空間じゃ北も南もないぞー」とか突っ込まないよーに! 以上のことを頭に入れた上で、さて! 各マップの攻略、いってみよう!

衝撃のビクトリア

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:アルビオンの撃破

- ●エイジは出撃不可
- ●5ターン目の頭か、初期配置の敵が8機以下でゼクス他の敵増援
- ●ゼクスら出現後、敵10機以下でアイナ他の敵増援(アイナはシローで説得可)
- ●ゼクスら登場後、敵全滅で鉄甲鬼他の敵増援

シャピロ、転生!

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:アルビオンの撃破

- ●4ターン目、グラー撤退、ブラッドの場合はライバル出現
- ●5ターン目頭、グレートマジンガーとビューナスAの味方増援
- ●トッドはショウで説得可
- ●ドレイクのHP33%以下で敵全て撤退

血ぬられた道

勝利条件:敵の全滅・ミデアの救出
敗北条件:アルビオンの撃破・ミデア全機撃破(ミデア撤退後)アルビオンの撃破

- ●残ったミデア全機撤退で、敵増援
- ●敵増援の1ターン後、カミーユとファの味方増援
- ●敵全滅後、敵増援。ミデア撤退前ならさらに増援

理想、ついえて

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:自軍戦艦の撃破

- ●リアル編はマップ前にメッセージ選択あり。「無視する」を選択した後、「別に用なんてない」or「邪魔したな」を選択するとレラが艦から降りる。
- ●初期配置の敵7機以下で北から敵増援、その後、6機以下になったら南東に再増援

再会、我が師よ

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:味方の全滅/自軍戦艦の撃破

- ●初期配置の全滅で北東、北西にルカ・カインほかの敵増援

シャッフルの名のもとに

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:ドモン機の撃破・自軍戦艦の撃破

- ●初期配置の敵8機以下で南東、南西に増援
- ●増援後の敵全滅でさらに北から敵増援、シュピーゲルの味方増援
- ●デビルガンダムのHP半減orマスターのHP30%以下で撤退、シュピーゲルも撤退

オペレーション・デイブレイク

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:自軍戦艦の撃破

- ●リアル編でメッセージ選択。「理想ついえて」で「無視する」を選択していた場合、「別に用～」or「邪魔～」を選択するとレラが艦から降りる。
- ●3ターン目、基地に敵増援とギルドロームの精神攻撃(自軍ユニットの気力-30)
- ●敵8機以下で東から敵増援、その後、7機以下で南に再増援
- ●メッセージ選択。OZに入るかどうかで分岐

さらば戦士よ

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:自軍戦艦の撃破

- ●ドレイクorヘルマットHP半減でジェリル以外撤退(撃破か、撤退でジェリルハイパー化)
- ●初期配置の敵全滅後、北西に敵増援。アレックスとミュラー撃破後、北からノインの敵増援、ゼクス機撃破で敵全て撤退
- ●敵全滅後、アヴィ=ルー出現。ムサシ特攻

梁山泊の戦い

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:敵の基地エリアへの侵入・自軍戦艦の撃破

- ●マップ前後でメッセージ選択(詳細は分岐チャートかP49参照)
- ●初期配置の敵全滅で、南西に敵増援
- ●鉄甲鬼HP50%で「根性」使用

宇宙の呼ぶ声

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:敵の基地エリアへの侵入・オーラシップの撃破/(浄化イベント後)味方の全滅

- ●ショットorミュージィ撃破で、残った方が「集中」「熱血」使用
- ●初期配置の敵全滅で南東、南西に敵増援、エレorシーラとアランの味方増援
- ●黒騎士撃破でハイパー化。トッドは前に説得していれば説得可。ウィル・ウィプス撃破で浄化イベント(オーラバトラー消失。味方は復帰)

偽りの平和

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:アーガマの撃破

- ●3ターン以内に初期配置の敵全滅か、4ターン目に北東に敵増援
- ●マナミはライバルを説得可
- ●敵増援の1ターン後、ケーラの味方増援(Zガンダム)

激闘!ラビアンローズ

勝利条件:敵の全滅
敗北条件:味方の全滅・ラビアンローズ撃破/(アーガマ到着後)アーガマ・ラビアンローズの撃破

- ●2ターン目頭、または敵10機以下でケーラの味方増援(リ・ガズィ)
- ●4ターン目か、敵5機以下でアーガマ出現
- ●4ターン目、自軍フェイズ終了時か敵4機以下で中央に敵増援
- ●ジェリドorマウアー撃破で、残った方が「集中」「熱血」使用

野望の終焉

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●すべてのユニット使用可に
●初期配置の敵8機以下で敵増援がでるが、すぐに撤退。その後南から敵増援
●シャピロ戦艦撃破でシャピロ戦闘メカ登場
●敵全滅でシャピロ死亡イベント

スウィートウォーター防衛戦

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：敵のコロニーエリアへの侵入・自軍戦艦の撃破

●4ターン目頭、トールギス、ビースミリオンの中立味方増援
●5ターン目頭か、敵全滅で南西から敵増援
●ゲーツかロザミア撃破で残った方は撤退（ゲーツ撃破の場合は、後のマップでロザミア説得可に）

OZ分裂（前編）

勝利条件：味方全機グリーンエリアへの進入
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●3ターン目頭、または敵18機以下でデスサイズヘルの味方増援
●デュオでヒルデ説得可（仲間に）
●セレイン、マナミはライバル説得可（セレインは「激闘！ラビアンローズ」で戦闘し「フン、～」か「敵である以上～」を選択している場合のみ）

OZ分裂（後編）

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●2ターン目、サイコガンダム出現。
●（フォウを3回説得していれば）2ターン目にZガンダムの味方増援。フォウ説得可、その後ジェリド出現。カミーユがジェリドのレベル以上ならフォウ撤退、それ以外なら死亡
●1度説得していればアレンビー説得可
●敵全滅か7ターン目で北から敵増援

明鏡止水

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：ドモン機の撃破

●敵10機以下で北西からデビルガンダム
●敵全滅後マスターガンダム再出現。ドモン、ゴッドガンダムに乗り換え
●デビルガンダム撃破でデスアーミー全て破壊

その名はエピオン

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方の全滅

●セレインはライバルが仲間に（説得済みの場合）
●トレーズ派が4機以下か、敵10機以下でヒイロほか中立味方増援
●敵9機以下でマナミがいればアイシャの味方増援（説得済みの場合）
●敵全滅で全ユニット、トレーズの屋敷前に移動、敵増援

混沌の地球圏

勝利条件：10ターン以内の敵全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破・10ターン経過

●敵全滅か4ターン目頭でバスク隊の敵増援
●5ターン目、マンダラガンダムの敵増援（説得可）
●ロザミア説得可（ゲーツがいない場合）
●カーツ機撃破時、ブラッドで2回以上撃破していないと死亡
●アークでエルリッヒ説得可（戦闘後の選択肢で「わかりません～」を選ばないと無意味に）

ここより共に

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：主人公機の撃破

●「混沌の地球圏」で条件を満たした場合このマップに
●敵ユニット全滅で北西にバスク隊の敵増援。エルリッヒが仲間に

決着の時

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：主人公機の撃破

●カーツは戦闘開始前に、精神コマンド「鉄壁」と「気合い」（この時のみ気力+30）使用し、6ターン目まで、ほぼ毎ターン精神コマンド使用。HP30%以下で、「根性」使用
●撃破時、ブラッドの撃破数が100機以下ならカーツ死亡。それ以上なら仲間に（この場合スーパーアースゲイン入手不可）

補足で蛇足！～2つの特殊マップ

「ここより共に」と「決着の時」は2つのルートで出てくるが、もちろん内容は全く同じだ。このマップに行く方法は次のとおり。「ここより共に」はアーク専用のマップで、前のマップでアークでエルリッヒを説得、現れた選択肢で2つ目を選択する。一方、「決着の時」はブラッド専用のマップだ。この前のマップまでに2回以上ブラッドでカーツを倒し、前のマップでもブラッドでカーツを倒すことが条件となる。

マーズとマーグ

勝利条件：敵の全滅/（銀河帝国軍出現後）マーグをのぞく敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦撃破/（銀河帝国軍出現後）自軍戦艦撃破・マーグ撃破

●初期配置の敵全滅でグレンダイザーほかの味方増援。北に銀河帝国軍の敵増援。ガイヤーの味方増援
●ガイヤーのHP5%以下でゴッドマーズに
●ブラッキー撃破でマーグ撤退

その瞳に未来は映ることなく

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：アーガマの撃破

●初期配置の敵5機以下で、コン・バトラーVとダイターン3の味方増援。敵にも増援
●増援後、敵全滅で北西からOZ軍の敵増援
●ジェリド撃破で敵すべて撤退。レラ死亡

登場！超電磁ロボ

勝利条件：敵の全滅/（ジェリド撃破後）10ターン以内のビューティ、レイカ救出
敗北条件：アーガマの撃破/（ジェリド撃破後）アーガマ撃破、10ターン経過

●初期配置の敵5機以下で、コン・バトラーVとダイターン3の味方増援。4カ所に敵増援
●敵全滅で味方、南西に強制移動。北西からOZ軍の敵増援
●ジェリド撃破、敵撤退後、北東に敵増援

混迷への出撃

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●マーグ説得可
●敵全滅、または5ターン目頭に敵増援
●デュークでナイーダ説得可（撤退）

広がっていく悪意

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●クラッシャー隊の味方増援
●戦艦撃破でデスガイヤーがザン・ガイオーに乗り換え。西に敵増援
●デスガイヤー軍全滅で敵増援
●ショウでトッド説得可（前にもしていれば）
●ドレイクHP30%以下で敵撤退

浄化

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：グラン・ガランの撃破

●敵7機以下で増援。その後6機以下で増援
●ミュージィ or ショット撃破で、残った方が「集中」「熱血」「気合」使用。ドレイク撃破時にショットがいなければ浄化イベント。オーラマシン消失
●トッド、黒騎士は撃破するとハイパー化

遠き平和

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●敵6機以下で敵増援、ゲッター、マジンガー味方増援。ブラッドがいればカーツ出現
●増援後、敵10機以下で南から再増援

燃え尽きない流星

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●敵8機以下で増援
●マナミでアイシャを説得可。セレインとリッシュ交戦でメッセージ選択

戦いの意味は

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破・トレーズ派の全滅/（トレーズ派撤退後）自軍戦艦の撃破

●敵8機以下で味方増援。敵にも増援
●ミネルバXを2回説得するとミネルバ撤退
●増援後敵8機以下で南東にOZ軍の敵増援
●主人公がブラッドの場合、OZ出現後敵14機以下でカーツ出現
●アーク、マナミはライバル説得可

サンクキングダム崩壊

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●3ターン目、ミリアルド登場。ヒイロがいれば敵中立、いなければ味方。
●敵が7機以下になるたびに増援（計5回）
●敵全滅、または10ターン目でリリーナの戦闘停止宣言。マップクリア

突入！移動要塞を破壊せよ！（前編）

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●暗黒大将軍撃破で本体出現
●敵8機以下で敵増援（暗黒大将軍がいれば量産型グレートマジンガー）

突入！移動要塞を破壊せよ！（後編）

勝利条件：ジェネレータの破壊/（2つ目破壊後）指定ターン以内のジェネレータ破壊/（暴走後）指定ターン以内の全機脱出
敗北条件：自軍戦艦の撃破/（2つ目破壊後）指定ターン経過/（暴走後）指定ターン経過

●グラー博士、ブライ大帝、地獄大元帥、ヤヌス侯爵に接近すると敵増援
●2つのジェネレータを破壊するとイベント。10ターン以内に残りを破壊しないと敗北
●4人目を倒した段階でジェネレータを2つ破壊していないと、暴走。勝利条件が脱出に。敵増援出現

地球圏を覆う暗雲

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●4ターン目頭か、敵5機以下で敵増援
●2ターン目頭か敵7機以下でセレインはライバル出現。説得可（「燃え尽きない流星」で戦闘し「フン、～」か「敵である以上～」を選択している場合のみ）。マナミは（2回説得していれば）アイシャが味方増援に

戦場へ帰る

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●敵8機以下で敵増援、ドモン、レインの味方増援
●増援後敵全滅で西に敵の再増援。デューク、ひかるの味方増援
●クリア後メッセージ選択。トレーズにつくか、自分たちだけで戦うかで分岐

銀河帝国の脅威

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●ガイヤーのHP5%以下でゴッドマーズに
●ブラッキー撃破でマーグ撤退。敵増援

ホワイトファング

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●偽ズール撃破で本物登場、すぐ撤退。ホワイトファング軍の敵増援。
●5ターン目頭、ホワイトファング全滅で敵増援。その後、敵10機以下で再増援

争い絶えない世界で（前編）

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方の全滅

●メリクリウスとヴァイエイトが両方破壊されると敵増援（エピオン）

争い絶えない世界で（後編）

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦・ラビアンローズの撃破

●タケルでマーグ説得可
●敵10機以下で増援、その3ターン後、ガンダルが残っていれば再増援

激戦の宇宙

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦・ラビアンローズ・マーグ撃破

●ブラッキー撃破でマーグ撤退。敵増援
●ガイヤーのHP5%以下でゴッドマーズに
●増援後、敵全滅で再増援。その後、敵6機以下でさらに増援

木星帰りの男

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦・ハマーン・グワダン撃破/（グワダン脱出後）自軍戦艦撃破

●敵5機以下で北に増援
●グワダン脱出後ハマーン撤退。バスクがいれば南に敵増援。全滅後西からさらに増援。デスサイズヘルの味方増援
●タケルでマーグ説得可

兄と弟と

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●以前に説得していればタケルでマーグ説得可。説得後、タケルでマーグを撃破すればマーグ生存。ロゼ説得可に
●敵5機以下で西、南から増援。ウイングゼロの味方増援

補足で蛇足！～マーズとマーグ

マーグはもちろん敵ユニットなのだが、「マーズの兄」という原作の設定のせいか、破壊してしまうと敗北してしまうことが多い。か、なぜかブラッキーを倒すと撤退してしまうことが多いので、まずはブラッキーを狙って、円満に撤退していただくのが無難かも？ところで、放送当時マーグには女性ファンがとっても多かったのだ。もしかしたら君たちのお母さんもマーグのファンだったかも知れないぞ（笑）！

新しき道

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●ヒイロ、トロワ、デュオ、カトルが仲間からはずれる
●敵15機以下か3ターン目頭に敵増援。ブラッドがいればカーツ出現
●増援後、敵20機以下で味方増援

人類の勝利、そして…（前編）

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：グラン・ガランの撃破/（浄化イベント後）味方の全滅

●トッド、黒騎士撃破でハイパー化（トッドをショウで撃破すればショウのハイパー化阻止・黒騎士はエレがいれば阻止）
●ドレイク撃破で浄化イベント（オーラマシン消失）
●敵6機以下か、浄化イベント発生で敵増援

トールギス破壊

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：アーガマの撃破

●戦闘前、メッセージ選択「まず帝国軍～」でゼクスが味方に。「ゼクスとも～」で中立敵
●クリア後、メッセージ選択。ロームフェラに従うかどうかでシナリオ分岐

野望の行き着く果て

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●セレインが「月は地獄だ！」で「返答する」を選択していればリッシュが仲間に
●敵8機以下で増援。すぐに撤退、その後また北に増援。
●シャピロ撃破時に忍が残っていればシャピロ戦闘メカ出現

ムーンアタック

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●敵5機以下で敵増援。ヤザン撃破で中立味方増援。ヘルマット撃破で中立味方と敵の増援。敵増援後、8機以下で敵増援。シャピロHP30%以下で撤退
●クリア後、マナミとセレインはメッセージ選択。最初の選択肢で次回ライバル説得可に

混沌は終わらない

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●クラッシャー隊、獣戦機隊、ゲッターチーム、シュバルツ、シャッフル同盟、鉄也、アラン、クワトロ出撃不可
●ゴッドマーズ登場
●5ターン目頭か、ヤザン隊全滅で北西から敵増援。ヤザン隊が残っていたら敵撤退

その拳に心宿して

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：ドモン機の撃破

●敵全滅で増援。増援後、10機以下でマスター、デビルガンダム出現。イベントでシュバルツ撃破。ドモン「明鏡止水」修得。マスター撤退後、再登場。敵増援。味方出撃
●敵全滅でイベント。ドモン以外の味方撤退後、マスター再々登場

キリマンジャロの嵐

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●2ターン目か敵15機以下で味方増援、5ターン目か敵増援後に15機以下で味方増援。
●フォウを3回説得していたら3ターン目か敵11機以下で敵増援としてサイコガンダム出現。さらに敵10機以下でアレンビーら出現。フォウを3回説得していなければ10機以下でのみフォウらの敵増援。フォウ、アレンビーは説得可
●増援後、敵10機以下でシャトル脱出、敵増援

地球圏統一のために

勝利条件：敵の全滅/（シャピロ脱出後）5ターン以内の敵全滅
敗北条件：自軍戦艦撃破/（シャピロ脱出後）自軍戦艦撃破・5ターン経過

●ショットorミュージィ撃破で、残った方が「集中」「熱血」使用
●増援後、敵15機以下でシャピロ脱出
●前に説得していればショウでトッド説得可
●ドレイクHP30%以下で撤退
●ジェリル撃破でハイパー化

人類の勝利、そして…（後編）

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：アーガマの撃破

●ヤヌス侯爵の潜入でアーガマにダメージ
●敵9機以下で南に敵増援
●敵全滅でアヴィ＝ルー出現
●アヴィ＝ルー撃破で戦艦以外の味方撤退。その後、アヴィ＝ルーが復活、ムサシ特攻

月は地獄だ！

勝利条件：敵の全滅、基地への戦艦到達
敗北条件：アーガマの撃破

●1ターン目自軍フェイズ終了、または敵11機以下で中立敵増援。敵4機以下で増援。中立敵10機以下で中立敵増援。3ターン目か敵5機以下で中立敵増援。ヘルマット撃破でシロッコら中立敵出現。基地周辺進入で敵増援。
●ライバル出現時メッセージ選択

再び訪れた悪夢

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●ブラッキー撃破で銀河帝国軍撤退。続いてOZ登場
●OZ軍8機でシロッコ隊登場

神になれなかった男

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●セレインが「ムーンアタック」で「返答する」を選択していればリッシュが仲間に
●敵8機以下で増援。すぐに撤退、その後また北に増援。
●シャピロ撃破時に忍が残っていればシャピロ戦闘メカ出現

純粋であるがゆえに

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破/（銀河帝国軍出現後）自軍戦艦の撃破・マーグの撃破

●月を制圧していればジュドーがZを盗むイベント
●敵全滅で銀河帝国軍出現。タケル出撃。
●ガイヤーのHP5%以下でゴッドマーズに
●ブラッキー撃破時、敵がマーグしか残ってなければクリア。他にもいればマーグ撤退

トレース抹殺指令

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：敵の屋敷エリアへの侵入・自軍戦艦の撃破

●敵13機以下で増援。その後、15機以下でバスクが残っていれば再増援。さらに全滅で屋敷前に移動、敵味方とも増援。1ターン後にマンダラガンダム出現（ドモンで撃破すると後に仲間に）
●アーク、マナミはこれまでの選択肢によってはライバル説得可
●カーツ機撃破時、ブラッドで2回以上撃破していないと死亡

アクシズからの使者

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦・ラビアンローズの撃破

●3ターン目頭か敵6機以下で味方増援
●4ターン目か、敵全滅で南西に敵増援。増援後敵全滅でさらにOZ軍の敵増援。
●シロッコ隊出現から4ターン後か、シロッコ隊8機以下でイベント。アクシズ軍出現後シロッコ隊撤退。そのままクリア

シロッコ立つ

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦・ハマーン・グワダン撃破/（グワダン脱出後）自軍戦艦撃破

●3ターン目か、敵全滅で南東にパスクらの増援。グワダン脱出前にパスクが全滅するか、グワダン脱出後に敵が10機以下になったらビルゴの増援
●グワダン、脱出エリア到着でハマーンも撤退

共同戦線

勝利条件：敵の全滅
敗北条件：自軍戦艦の撃破

●2ターン目頭か、敵18機以下でブラッキーが残っていればミニフォー撤退
●1度説得していればマーグ説得可。その後、タケルでマーグを撃破するとロゼ説得可に
●4ターン目頭か敵7機以下でウイングゼロの味方増援
●敵5機以下でガンダルの増援
●デュークでナイーダの説得可

分岐条件をまとめてみよう！

「オペレーション・デイブレイク」、「トールギス破壊」、「戦場に帰る」の選択肢1発の分岐や「月は地獄だ！」のマップの勝敗による分岐はわかりやすいが、時にはわかりにくいのもある。そのへんを右にまとめてみたぞ

レラの扱いはけっこうややこしいかもしれない

各分岐をくわしく

●「梁山泊の戦い」の分岐は、マップ前の選択肢（3択）で3つ目を選ぶとマップ後にも3択が出、そこで2つ目を選ぶと「広がっていく悪意」へ。それ以外は「宇宙の呼ぶ声」
●「マーズとマーグ」の分岐は、スーパー系は「登場！超電磁ロボ」へ。

リアル系でも「理想ついえて」や「オペレーション・デイブレイク」でレラが艦を降りるような選択をしたら「登場！超～」になり、レラがいたら「その瞳に未来は～」へ
●「ここより共に」「決着の時」への分岐はP46の「補足で蛇足！」参照

スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

タイトル	スーパーロボット大戦リンクバトラー	ジャンル	シミュレーションバトル
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	備考	ゲームボーイカラー対応
価格	4500円		通信ケーブル対応

さてさて、今月も続けて64&GBのリンクの話題。今回はまず、64にしか登場しないユニットの話。64にこのユニットがある状態でリンクさせれば、GB版でも買えるようになるぞ。というわけで、まずはユニットのリスト。

てなわけで、とりあえずゴーショーグンを出してみました

64にしか登場しないユニットはこれだ！

グレンダイザー、スペイザー、真・ゲッター1/2/3、ソルデファー、アシュクリーフ、ノウルーズ、スヴァンヒルド、ラーズグリーズ、シグルーン、アースゲイン、スーパーアースゲイン、ヴァイローズ、スイームルグ、スイームルグS、ウイングゼロ、アルトロン、デスサイズヘル、サンドロック改、ヘビーアームズ改

今必殺の大公開！これがリンクシナリオだ！

先月紹介した「GBにしかいないユニット」を『スパロボ64』に移すと、特殊マップが立ち上がる。マップは登場ユニットによって7種類、各マップとも立ち上がるタイミングによって宇宙編と地上編があるぞ。

F91発進
F91かビギナ・ギナを移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

ゴーショーグン発進せよ！
ゴーショーグンを移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

ザンボット3出現！
ザンボット3を移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

合流
F91とザンボット3を移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

合流
F91とゴーショーグンを移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

2つの大きな力
ゴーショーグンとザンボット3を移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

新しき同志
F91、ザンボット3、ゴーショーグンを全て移動
勝利条件：敵の全滅
敗北条件：味方機の撃破

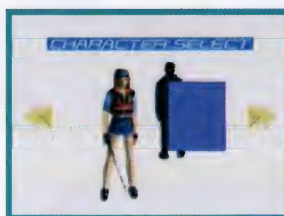
SUPER BLACKBASS 64

スーパーブラックバス64

©STARFISH INC.

タイトル	スーパーブラックバス64	ジャンル	釣りシミュレーション
発売元	スターフィッシュ	プレイ人数	1人用
発売日	2000年2月中旬予定	備考	専用コントローラ対応予定
価格	6800円（予価）		

N64に本格的バス釣りシミュレーションゲーム登場!!

N64に登場することになった、本格的ブラックバス釣りシミュレーションゲーム。このシリーズはスーパーファミコンやゲームボーイでも好評だったので、知ってる人も多いはずだ。N64版は従来作の移植ではなく、すべてがオリジナルの新作。よりリアルなゲームに仕上げるために今までにない工夫がいっぱいだぞ。さらに、スペースワールドで展示されていた、「釣りコン（アスキー製）」にも対応する予定だから楽しみだね。

↑バス釣りアングラーは男女2人から選ぶのだ

↑やはり「釣りコン」で遊べると雰囲気がちがうよね

4つの大会を勝ち抜こう!!

バス釣り大会は全部で4大会だ。ダム湖、オープンウォーター、葦や水草中心の沼的な湖、溶岩湖が君の挑戦を待ち受ける。魚の行動パターン（朝晩は浅いところ、日中は深場にいる）を理解して、ポイントを目指そう。

↑山間部にあるダム湖はこんな感じ。岸からいきなり切れ込む様に深くなっているのが特徴だ。立木や湖底に沈んだ樹木がバスのポイント

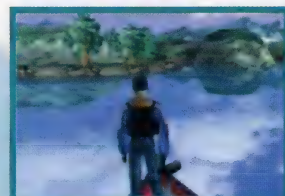
5種類の魚にチャレンジしよう!!

↑なんとかゲットしたブラックバス。慎重に釣り上げよう

釣れる魚はラージマウスバス（ブラックバス）、スモールマウスバス、ナマズ、ブルーギル、レインボウトラウトの全5種類だ。どれも釣りファンにはお馴染みの魚ばかりだね。大物が釣り上げられるかどうかは君の腕しだいだ。

バスとのかけひきを楽しもう!!

まずはポイントをさがせ

1つの湖にバスの棲んでいるポイントはだいたい6～8カ所。さらにその1つ1つのポイントに複数のバスのすみかが配置されているのだ。

↑モーターボートを使ってポイントまでゆっくりと移動しよう

2種類のキャスティング

キャスティングはオーバーヘッドキャストとサイドキャストの2種類。どこに潜んでいるかを推理しなければ大物はゲットできないぞ。

↑うまくポイントにキャスティングすることを心がけよう

ルアーの動きをチェック

水中画面ではルアーの残像がリアルに表現されているので、左右に揺れ動くルアーの軌跡がハッキリわかる。迫力あるルアーアクションが楽しみだ。

↑水中シーンと水上シーンはルアーの深さによって自動切り替えだ

タイトル	ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル	容量	256M
発売元	ハドソン	ジャンル	RPG
発売日	12月24日	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	備考	64GBパック対応

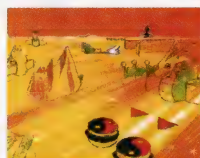
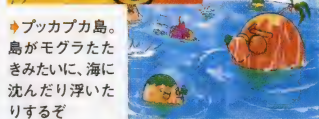
GB版でおなじみの『ロボットポンコッツ』。その64版と、GB版完結編ともいえる『月』の発売日が12月24日に決定！ ロボポンファンにはたまらないクリスマスプレゼントかも？

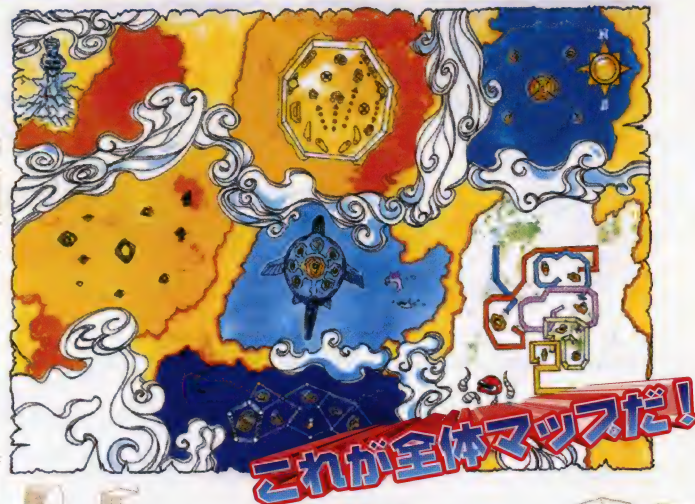
7つの海で大冒険！ ロボットポンコッツいよいよ発売！

ロボットポンコッツってどんなゲームだっけ？

ロボポンシップと呼ばれる船で7つの海を旅しながらロボポンをさがして、仲間にしたロボポンを育成していく、というのが、この『ロボットポンコッツ64』のおおまかな内容だ。ロボポンたちをバトルさせたり、話しかけたりして、強いロボポンをそだてあげていこう！

キミは何体のロボポンを仲間にできるかな？

冒険の舞台となる「7つの海」の地図（海図？）は右のとおり。それぞれの海や、海上に浮かんでいるいろんな島を巡って旅をしていくわけだ。さーて、どんな冒険が待っているのかな？

ジークン島。中国の少林寺みたいな闘技場があったりするのだ

プッカプカ島。島がモグラたたきみたいに、海に沈んだり浮いたりするぞ

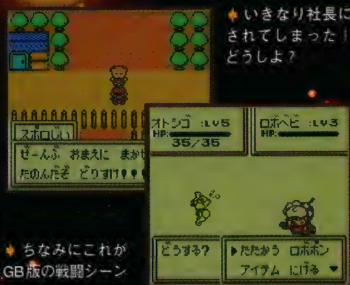
これが全体マップだ！

それぞれの海には「バトラードーム」と呼ばれる対戦場があり、ロボポンバトルを楽しむことができる。バトルには、誰でも参加できる「ノーマルファイト」と、特定のロボポンしか参加できない「個人限定戦」の2種類があるぞ。個人限定戦では、バトルで勝つとレアアイテムがもらえたりするぞ。

と、いうわけでロボポン同士のバトルの様子をみてもらいましょう。どっちが勝つかな？

GB ロボットポンコッツ 月バージョン

『ロボポン』はこれまでにGB版では『太陽』と『星』の2つのバージョンが発売されてるけど、64版と一緒に発売されるのが、この『月』バージョン。もちろん64とリンクして、データをやりとりすることもできるぞ。ちなみに、GBパックにいろいろなGBソフトを差し込むと、特殊なロボポンのエサが手に入ったりもするぞ！

タイトル	ロボットポンコッツ 月バージョン
発売元	ハドソン
対応ハード	GB&GBカラー
発売日	12月24日
価格	3980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	64GBパック対応

いきなり社長にされてしまった！ どうしよ？

ちなみにこれがGB版の戦闘シーン

初回限定カードがついてくる！

『ロボポン64』とGB版『月バージョン』の初回生産分には、スペシャルカードが同梱されてるぞ！ また、この2本を買うと、抽選でロボポンイラスト入りスケーターボードなどが当たる「ロボポングレイテストグッズキャンペーン」も行われるっていうから一大事！ ちなみに、キャンペーンについての問い合わせ先は下を見てね。

64版はカスタムタンイチ

GB版にはミクロ

〒107-0062
東京都港区南青山1-23-10
第2吉田ビル3階
ハドソン
「ロボポングレイテストグッズキャンペーン」係
電話 03-3746-2559

タイトル	忍たま乱太郎ゲームギャラリー	価格	6480円（予価）
発売元	カルチャーブレーン	ジャンル	アクションパズル
発売日	99年12月30日	プレイ人数	1～2人

押す、引く、ならべて落としてそろえる！

長らくお待たせしました。アニメでもおなじみの「忍たま」が、年末にN64に登場だ！ 4つのモードが満載されて、シンプルながらも奥の深～いパズルゲームに仕上がってるぞ。

家族みんなで楽しんでね（乱太郎）

頭の回転が良くなるわよ（ともみ）

落としてポン

定番の落ちゲーよりはまるぞ！（きり丸）

3人のキャラが4分割されたパネルが落ちてくる。各キャラの上にパネルを動かし、絵を完成させよう。パネル数や速度が上がる「チャレンジ」と、一定時間に完成できる絵の数を競う「タイムアタック」があるぞ。

テキパキューブ

押して、引いて、絵を完成させるのだ（ヘムヘム）

フィールド内に散らばった「絵キューブ」を、「押す」「引く」などのアクションを駆使して、4～9分割された絵を制限時間内に正しく組み合わせよう。よ～く考えて、効率のいいキューブの動かし方をするのがミソだ。

たいせん！テキパキューブ

瞬間的な判断力が勝負のキメテじゃな（校長先生）

「テキパキューブ」と同じルールで2人対戦だ。相手におじゃまキャラを送り込んで邪魔することもできるぞ。思考だけじゃない、チェイスゲームの要素がたっぷりだ。熱中しすぎて、ケンカしないようにしようねっ！

わいわいジグソー

お手本通りにできるかしら？（ユキ）

画面下にあるバラバラになった絵のピースを、「おてほん」と同じ絵になるように並べていくのだ。完成させた絵は、完成への時間を競うタイムアタックモードで使えるようになるので、繰り返し楽しめちゃぞ。

チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

タイトル	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	ジャンル	バトルアクションレース
発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
発売日	99年12月	備考	64GBパック対応
価格	6800円		コントローラパック・振動パック対応
容量	96M		

さ～て、今月の最新情報は？

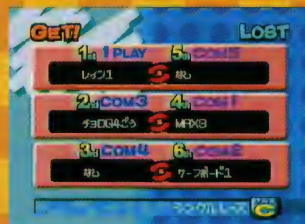
おらおら大回転！スピンコインの威力をみれ！

まいどどーもで毎月お送りしてます『チョロQ64 2』の情報ページ。今月も全開バリバリぶっちぎりだぜベイベー（死語）。さーて今月の最新情報は、レースを有利に展開できるパーツのもらい方と、レースゲームには欠かせないグランプリモード、そして、正しい攻撃のかわしかたについてです。これ以上の詳しいことは、とにかくこれからの記事をよんでみてちょーだい！ それでは、チョロQレース開幕だよん！

こんなリゾ～トぉ～な感じのコースもあります

正しいパーツのやりとり

レースに勝てばパーツをもらえる、というのは何度か紹介してると思うけど、実際にどーやるのか詳しく見てみよう。「やりとり」モードがONになっていれば、1～3位に入った車は、4～6位の車のうちどれかからパーツを1つ奪えるんだ。でも、この時に「こうかん」モードがONになってると、奪った側はもらった相手に自分のパーツを1つあげなければならないぞ。

セッティングでパーツを組み替えよう

ただいま交換中です

熱いぜ燃えるぜグランプリモード

さてさて、レースゲームといえばやはりこういったモードがなきゃいけません。「タカラばこカップ」や「チョロQカップ」などのタイトルを目指して、いろんなコースを勝ち抜いていくのがこのモード。コースコンディションはランダムで変わったり、敵がけっこう速かったりするので、シングルレースで遊び込んでパーツを集めてから挑戦した方がいいかも？

というわけで、おもちゃばこカップの開幕だ！

次々といろんなコースに挑戦しよう

かわしてみせるさ！

走っているとイヤ～んなかんじなのが背後からの攻撃。なんせ見えないからね。でもご安心、この『チョロQ64 2』では、コースマップ上で攻撃をしてくる敵が点滅したり、敵に狙われた場合「！」で知らせてくれるのだ！「！」が出たらジャンプかドリフトでさけるんだ！

コースマップ。ピンクと赤の点滅が敵車

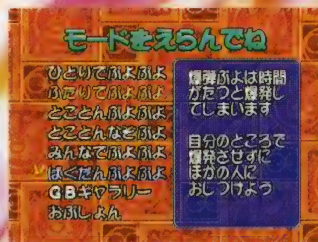
この「！」が実は割と頻繁に出るぞ

ぷよぷよ～ん 4 パーティー

タイトル	ぷよぷよ～んパーティー	容量	未定
発売元	コンパイル	ジャンル	パズル
発売日	11月26日	プレイ人数	1～4人用
価格	5980円	備考	振動パック・64GBパック対応

伝説のパズルゲーム、日本の落ちものゲームの祖先にして最高峰とも言える『ぷよぷよ』が、装いも新たにN64に帰ってきたぞ！

こんどは爆弾ぷよぷよだよ！

ということで、新モードを搭載してN64に新登場の『ぷよぷよ～んパーティー』。今回の目玉は「ばくだんぷよぷよ」だ！ 対戦中に落ちてきた爆弾ぷよはとなりあったぷよを消して他の人におしつけよう！ 時間が経てば大爆発！

新モード「ばくだんぷよぷよ」登場！

中央上にあるのがばくだんのタイマーだ

タイマーが全部消えると大爆発するぞ！

ぷよぷよってどんなゲームだっけ？

もともとRPG『魔導物語』のキャラを使って作られたゲームなんだけど、今や落ちものパズルの定番だ。ルールはとっても簡単で、同じ色のぷよが4つ以上くっつくと消えるというのが基本になるのだ。

コレを応用して2連鎖、3連鎖を組んでいくのが『ぷよぷよ』の醍醐味。「とことんなぞぷよ」モードでは18連鎖を組まなきゃいけなかったりして、かなりキビしいのだ。練習あるのみかな？

このままぷよを下まで落とすと、赤ぷよが消えます。コレ基本。

コレで青ぷよが消えると、赤ぷよが落ちて赤も消える。コレ連鎖の基本。

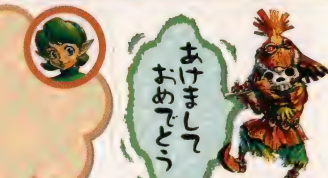
GBリンクでギャラリーモードだ！

64GBパックを使って、GBソフト『ぽけっとぷよぷよSUN』を接続すると、『ぽけっとぷよぷよSUN』のギャラリーモードを見ることができるぞ！なんとN64でしか手に入らない絵もあるってウワサだ！これはもうチャレンジあるのみだよね！

The 64DREAM 2月号は12月21日発売

特製シール VOL.40

ポケットピカチュウカラー＆年賀状シールだよ！

年賀状に貼ろう！

ドンキーアニメのプリクラ風シールだ

カセットの上面に貼ってね

ドンキーコング64
DONKEY KONG64

カスタムロボ
CUSTOM ROBO

マリオパーティ2
MARIO PARTY2

ゴエモンもののけ双六

悪魔城ドラキュラ 黙示録外伝
〜レジェンド オブ コーネル〜

爆ボンバーマン2

ぷよぷよ〜んパーティ

ビートル アドベンチャー レーシング

ちゃんばらファイター

スターツインズ
STAR TWINS

トップギア・ラリー2

トップギア・ハイパーバイク

チョロQ64 2
ハチャメチャグランプリレース

手帳に貼ろう！（ポケットピカチュウカラーの画面シールだよ）

2000 1

ちわ、編集部マッシーです。一足お先に『ポケモン金銀』クリアしました。いや～期待通りのおもしろさで満足。次は『GT2』『ドンキー64』『ドラクエ7』で年末は決まりかな。

JANUARY

「梟の城」制作委員会に任天堂の文字があってびっくり。？任天堂で歴史ゲームが？
(名無しさん)

そう、実はドルフィンで時代劇が登場。浪人リンクが問答無用の居合い抜き。ヒゲマリオはキノコで変身、桃ならぬピーチ太郎侍。というのは冗談だけど……。映画『梟の城』の城をよ～く見ると、ピーチ城のようにキノピオがいるとかいないとか……。任天堂がこーやって映画のスポンサーにつくのも珍しいかもね。もしかしたら本当にドルフィンで『謎の村雨城』ならぬ時代劇を作っていたりして……。この年末は、時代劇ブームなんでいいかもね。

任天堂がダイエーホークスを買うんじゃないか？という噂がありますが、買うと任天堂ドルフィンズですか？
(千葉県／すらっとチャー)さん

週刊文春でそういう記事が書かれていたね。現実的にありそうだけど、そうなるとおもしろいかも。選手は全員ヒゲで、ヘルメットはピカチュウの顔付き。ドーム球場は任天堂のテーマパークさながらになるといいかも。実際に任天堂の山内社長はメジャーリーグのマリナーズのオーナーでもあったし、J1の京都パープルサンガも任天堂がスポンサーになっているし、ありえない話ではないかもね。

米国でポケモンカードが問題になっているみたいですが……。
(新潟県／マットニ等兵)さん

マットニ等兵さんが言いたいのは、日本では問題ないのに、アメリカではギャンブル的だとか大問題になってるのは不思議議だってことなんだよね。確かにポケモンカードがギャンブル性のあるものとして認められるんなら、たいがいのカードゲームやガシャポンですらギャンブルになっちゃうと思う。米国は裁判好きだからっていっちゃうとそれまでだけど……。鉄腕アトムがハリウッドでやるらしいが、なんかアトムのやることなすこと訴えられる映画だったら…。

TVのドンキーの原案の所に宮本茂さんの名前があってビビッたよ。
(千葉県／緑山田)さん

ビビるな。だってやっぱりドンキーは宮本さんの作品でしょう。現に『ドンキー64』ではミニゲームとして、あの名作、初代『ドンキーコング』のちょっとかわったバージョンが楽しめるし。何を置いても宮本さんのエッセンスが、ここまでレア社製『ドンキー』を盛り上げてきたんじゃないかな。アニメの『ドンキー』も、時間があれば見てるけど、よく出来ているよね。でもやっぱり彼は裸にネクタイだけをしているので、妙な気もするんだけど……。

ドルフィンでDVDは見れるんでしょうか？
(神奈川県／神奈川県警撲滅)さん

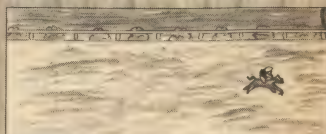
これはまだわからないんだけど、先の発表会では、任天堂版と松下電器版の2機種が出ると言っていたので、任天堂版はDVDビデオの再生機能はつかないのでは……。とはいってもプレステ2では、再生機能を付けているので、もしかしたらドルフィン単体だけでも見れるようになるかもしれないね。来年のニンテンドウスペースワールドで、ドルフィンは出展されるらしいので、その辺の情報はもうちょっとだけ、待っててちょうだい。

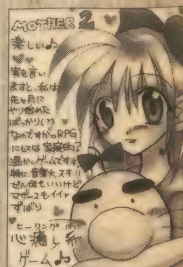
台湾地震の影響はあったんでしょうか？
(富山県／ラッキーポポイスクロノストリガー)さん

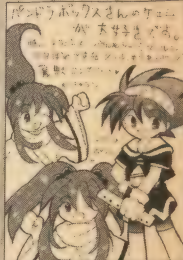
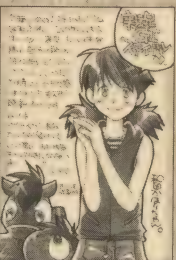
あったね～。GBカートリッジへの書き換えサービスが11月2日現在、未定になっちゃったし、パソコン関連では軒並みメモリーが高くなっているみたいだしね。ドルフィンとかGBアドバンスへの影響も、もしかしたらちょっとはあるかも。ただ、ドルフィンのチップに関しては、任天堂とNECが熊本に新工場を作って生産しているようなので、直接的なダメージはないのかもしれないね。GB書き換えは、早く実現できるといいけどね。

【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

FROM LETTERS
イラストコーナー

イラストハガキいつもありがとう!!

⬅佐賀県／古館憲人さん。B版は決まったが……。G

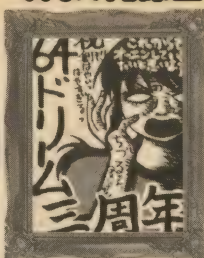
⬆岐阜県／猫代子さん。もう予約した？

⬆宮城県／菅田美紀さん。3まで2で遊ぼう

⬆福岡県／魚肉ソーセージさん。いいぞ

⬆愛知県／めっきーさん。PSでは新作も

⬆福岡県／きりしま成子さん。GI真っ盛り

⬆神奈川県／ひろこみのさん。もう少しだ

⬆埼玉県／松本郁子さん。これは買いです

⬆千葉県／工藤まりさん。これも名作

今月の肖像画

埼玉県/むむむさん作。確かにこの3年は早かった…編集部に来た時は、まだ女子大生だった私。

今月のお酒 20才未満禁

千歳鶴

札幌産の日本酒。日本酒は「日本酒度」が高いほど、平たく言えば端麗で辛口な口当たり。これも日本酒度が高め。

私は日本酒について詳しくないけど、辛口が好み。同じく私の好物である北海道特産のシャケのはさみ漬けを肴にすると、最高。

ベストマッチゲーム　札幌生まれの「ボンバーマン」

第26回 再考・ゲームの「点数評価」をしない理由。

体の調子が悪く、編集部を長々と欠勤中(自宅で原稿執筆、メール頼み)の私に、より気分が悪くなることが発生。今月のネタとする。

よけい気分が悪くなったのは、本棚にあったスーパーファミコンのオールゲームカタログ('96'刊)が目につき、友人がこの本を書いてたなあ、と思い出しつつページをめくってみた時。この本は100点満点で各ソフトの「評価点」なるものをでかでかと掲載してあるが、その点数基準があまりにもお粗末なので、**めまいまでもよおした。**例えば『ドラクエ5』が95点、『ゼル伝～神々の～』『FF6』が各90点で、『MOTHER2』は85点。どこでどう線をひいて5点刻みなんだ?(点数をつけたのは友人ではなく編集部の人だが)ええい、もう3年以上経つし、ちょっと内幕をバラすか…。この本の執筆当時、数百本のソフト全てをプレイするのは時間的に不可能だった。で、その友人は雑誌のコピー等の資料だけで**ゲームを全くやらず、作品の内容や批評まで書いていた。**それは業界では日常茶飯事だということも分かり、以降、私は点数評価を冷めた目で見ている。先にあげた作品の各点数も、個人の恣意的な主観に左右されていることは明らかだ。また、現在刊行されているゲーム誌の点数評価にも一言。月・週単位に10数本～それ以上の作品をやりこむことは、物理的に絶対に無理。そうして出た点数を信用するしないは読者の自由だが。

また、最初に誰かが「面白い」というと点数アップ、「つまらない」というとダウン…このように、プレイもしないで**編集部内に漂う先入観だけで評価する場合も多い**と思われる。ちなみに本誌で特設コーナーまで設けた『ゲッターラブ!!』は編集者各人がひたすらやりこみ、作品を知り抜いた上であれだけ盛り上げたのである。点数抜きでもその作品の面白さや良い部分を伝える姿勢は、64ドリームのカラーとして大事にしたい。ちなみに一度だけ本誌でも点数評価をしたが(99年6月号/本誌9P)数千通の読者のハガキを全て入力して割り出した点数。担当が私だったので収計作業は大変だったが、世界一正しいか、それに近い評価点だと思う。

思えば、私が子供の頃、ゲームソフトは既に数百本あったが、面白くないと人が言う作品でも値段を見て妹とお金を出し合って買い、自分たちなりに楽しんでいた。それから十数年、バブルが弾けたとはいえ、数十本はソフトを持っているのが当たり前の現状が「クソゲー」という言葉を定着させ「喰わず嫌い」をしたあげく、良作がうもれていく現象を生み出したのだろうか?

最後に、業界の人である私が言うのもヘンだが、(前にも書いたけど)マスコミに踊らされないで、**自分の目で確かめたり判断する力を読者のみんなに養ってほしいと思うし、私もそうしたい。**そして、そういう姿勢を助けてあげられるような本作りに励む所存です。

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q アンケートハガキの下のほうにある手書き文字は一体何?
福島県/ LCMさん他多数

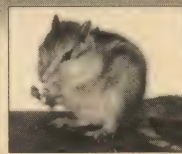
アン・ケイト嬢の気まぐれだ。

本誌とじ込みのアンケートハガキの、キリトリ線より下の、ナゾの手書き文字のことだよな。アン・ケイト本人も前にこの質問に答えていたが、今も問い合わせが多いのでここで答えよう。彼女が印刷所の人に頼んでこっそりと「見たな～」と書いてもらったところ、好評だったのでいい気になって続けているらしい。時々忘れる月もあるけどな。

ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

「私は中学の時、ラブラブな彼氏がいましたが、クラスのみんなに冷やかされ、別れざるを得なくなりました。こんな気持ちでいたら一生人を愛せなくなりそうです」と、昔の彼を「リンクより好き」と語るのは緑川なつめさん(17才)。…10年前、私は当時の彼に暴力をうけてました。で、つい先日、酔っぱらって夜中にそいつの家にピンポンダッシュをかまし、チャラとしました。バカです。こんな下らない恨みすらずっと私を苦しめたのだから、緑川さんのような未練を残した恋心に至っては思い出ばかりが美しくなって絶対後悔するよ(私も心残りの恋が1つ…何年経っても後悔増大中)。緑川さんの恋はまだまだ取り返しがつく!勇気を出してもう一度告白してみて。

今月のすいか

秋本番!!食欲もりもりの4才シマリス。本当によく食う。

やっとオリから出て「お菓子食べてまちゅ」の図。この後一瞬行方不明になったが、私の布団の中で寝てた。いい身分だね…。

おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵等々大募集(特に恋愛相談求む!)。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキどれもOKだ。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画/北河 忍

はみだしチャット ちづるさん、体大丈夫?お酒の飲み過ぎ?(新潟県/はむりーさん他)。ありがとう。私は今年1月に鬱病との診断を受け、今も「精神病院」に通いカウンセリングと抗鬱剤・睡眠薬を続けてます。他人に見えない心の病はつらいですが、根気よく直そうと思います。また、投薬をせずとも悩み事などがある人には、プロである精神科医のカウンセリングはおすすめ。ちょっと相談という感じで気楽に行けます。もちろん保険もきくし(笑)。

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

ゲームをプレイして、その世界観やゲームそのものが好きになる。その思いをいろんな人と共用したいよね。

ファイアーエムブレム

●エンディングまでようやくたどり着いたものの……

長かった。エンディング。そしてそこにみた物はあんな物だとは!!

もうクリアしましたか？いや～しんどかった。あの人は死んじゃうし、あの人は結局仲間にならなかったし、一体なんでこんな辛い思いをしなくちゃなんないの!! つーことで自虐的ファンクラブですな。

移動力をアップしろ　愛知県　マルチ・ウェイさん

移動力のあがるトラキア776ということで私流の移動力アップを教えます。ただしリーフ以外キツイです。1～7章までのリーフのレベルアップは1回のみということで、お願いします。まずリーフのEXPを90～99にする。次の章の最初にリーフのレベルアップをする。移動力があがるまでリセット。これを次の章でも繰り返します。それだけです。でも大変です。何日もかかったりします。でも好きなキャラはしっかりあげたいです。1度くらい苦労してゲームをやって下さい。まだクリアしてない人、2度目はどうぞこの方法を活用してください。

p.s.私はこの方法を使ってリーフの移動力をあげ、22章の時点で、16にしました。

もしFEがアニメになったら　千葉県　緑山田さん

キャスト表を考えました。リーフ=山口勝平。フィン=松本保典。ナンナ=桑島法子。エーヴェル=緒方恵美。ハルヴァン=子安武人。マリータ=矢島晶子。オーシン=森久保祥太郎。マーティ=林家こぶ平。ダグダ=納屋五郎。タニア=柊冬美。サフィ=岩男潤子。アウグストン=清川元夢。ロナン=関智一。フェルグス=井上倫宏。シヴァ=三木真一郎。カリン=長沢美樹。ラーラ=国府田マリ子。マチュア=林原めぐみ。ブライトン=井上真樹夫。セルフィナ=山口由里子。グレイド=山寺宏一。なお4章までしか進めてません。

あんな章、こんな章、いや～な章

東京都のEllenさんは「はじめの1ヶ月で10章まで進んだので、このペースで行けば1ヶ月後には20章行ってるかもなどとのんきなことを考えていたら……。10章でつまった!! 9章クリアしてはや1ヶ月。誰かやってよおお！私の代わりに。つまると自分の好きな章ばかりやってしまう私。今は7章ばっかりやってます……。7章で登場するキャラ達がすんごく好きなんです（10章やれっての）」とのこと。確かに10章はあーなって、こーなっちゃいますからね。がむばってクリアを目指して下さい。

◎『トラキア776』キャラクターアカデミー

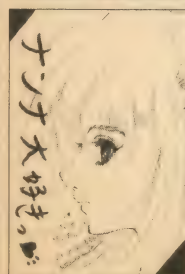
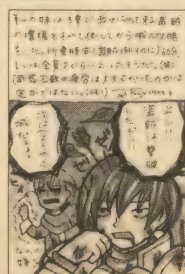
このキャラにやられた

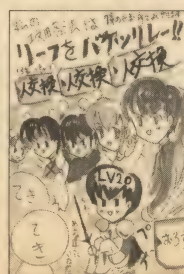
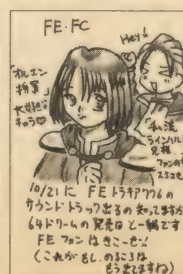
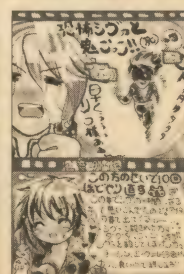
秋田県のフルゴン榊さんは「ダルシンは攻撃は当たらないし、しかもロングアーチのクリティカル（そんなバカな!!）をくらって死んだのでそのまま無視」とのこと。味方キャラにもやられるんだよね～このゲーム。

人気投票レポート

人気投票は盛り上がり真っ最中。ヒーローではセティがダントツ。ヒロインはナンナとサフィがわけあってるって感じかな。ナイスオヤジキャラ賞はドリアス（!!）が一歩リードなのでした。詳しくは次号で。

イラスト776

いつもたくさんのイラストありがとうございます。しんえいたいのページに負けない勢いを感じてしまいますぞ。

⬆栃木県／緑川なつめさん。僕も大好き

⬆山口県／松村やゆよさん。いつもthanks

⬆愛知県／藤原めぐみさん。当選者ですな

⬆大阪府／NO.Qさん。確かにこれはアリ

⬆愛知県／マルチ・ウエイさん。買った？

⬆愛知県／風間とうかさん。おとりですな

⬆愛知県／臥竜さん。確かに無敵ですわ

ゼル夫くん

時の概念をどこに見いだすのだろうか?

俺の体内時計とリンクの体内時計をリンクさせられるのか

ここんところ雑誌にも毎月『ゼル外』の情報がでてきてうれしいですな。またコマーシャルが始まるようなら、芸能人プレイレビューバージョンになるんでしょうか?ずいぶん先の話かな……。

外伝システムを探る

さて、先月のゲーム画面を見て気づいた方も多いとおもうが、画面下にあったゲージが日にち表示に変わっていたよね。1日目とか。つーことは一定の時間が経つと2日目に勝手になってしまうんだろうか?つってもプレイのスタイルは人それぞれだし……。ここんとこを宮本さんがどーやって処理するのかが楽しみ。イベントごとに時間が経っていくのがわりと有効かも。

⬆愛知県／KIYU-KEIKOさん。3月とはいってるけれど……。どうでしょう

⬆埼玉県／ぺかちゅうさん。今回は大人に変身するのでしょうか?

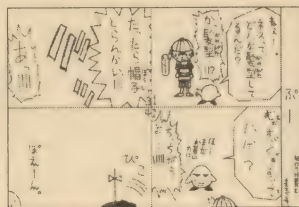
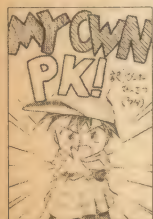
⬆大阪府／柳.希さん。子供リンクの設定は10歳くらいなんだろうか?

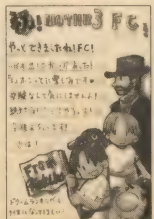
MOTHER3 ～豚王の最期

ついに開設!!ドラマに感動したいならこれなのか

マザーの正体って結局何やねんとかって言っちゃダメ

来年の超目玉『MOTHER3』について語っていこうというこの特設。実はずいぶん前から葉書をたくさんいただいていて、やっとみんなにお披露目できるようになったってとこかな。

まだ雑誌にもそんなに情報が出ていないので、何とも言えないけど、先のスペースワールドでは初プレイができたんだよね。ストーリーを追ってというプレイではなかったんだけど、物語への期待を膨らますには十分だったんだ。読者からもプレイ体験の感想が届いているぞ。東京都のシガナイさんは「操作感がアクションゲームっぽい感じだったけど、村の人のメッセージや音楽がとっても『マザー』していてよかったです。愛犬がどう活躍するのかとっても楽しみ」とのこと。そう、今回は家族が主人公ってことで、そのへん物語のドラマ性を盛り上げていきそうだよね。

⬆石川県／喜多啓太さん。待ってました喜多くんの4コマ復活だ

⬆神奈川県／まめかすおけらさん。技の名前だよね

⬆山形県／FAL-CONさん。愛犬の活躍に期待だよね

⬆北海道／かきこさん。この家族がどう活躍する?

⬆山形県／FAL-CONさん。シブイオヤジの魅力大

星のカービィ64

カービィハガキが実はダントツ人気NO.1

カービィの表面って毛が生えているのか?それともヌメっと……

カービィも実はずいぶん前からお葉書をいただいていました。ようやくゲームの発売が見えてきそうなので、ここで特設を作ってもりあげていきましょう。お葉書たくさんよろしくね。

これまた先のスペースワールドで初体験できたソフトだったよね。覚えている人がいるかもしれないけど、実はカービィは64版として初めて紹介されたのは、96年の秋。『カービィのエアライド』というタイトルで、アクション＆レースっぽいゲームとして初紹介されたんだ。それがいろいろな変化をとげて、今回の『星のカービィ64（仮）』に落ち着きそうってことなんだ。『スマブラ』でカービィを初めて体験した人も多いかもしれないけど、オリジナルカービィはロッピーで書き換えられたりするので、ぜひ挑戦してみてはどうかな?その辺のレポートも待っているぞ。

⬆埼玉県／木村悠介さん。早く64で遊びたいよね。もっと応援しよう

⬆宮城県／菅田美紀さん。操作感はバツグンだぜ

⬆青森県／石岡真弓さん。来年春までもう少し

⬆岐阜県／へのへのもへじさん。いつもありがとう

⬆神奈川県／池谷みきさん。今回のコピーも注目

いま、そこにあるスパロボ

どーも、スパロボ研究所所長のもっちーです。今回はのっけから謝ります。「ごめんなさい」。なにを謝っているのかというとですね、前回のこのコーナーでミスをしてしまったのです。前回ワタクシは「15体合体のダイラガーXVが合体機数最多記録」と書いてしまったのですが、よく考えてみるともっと多いやついたよね。35体合体の「ゴッドネロス（戦国魔人ゴーショーグンに登場）」が。しかもこいつって『第4次スーパーロボット大戦』にも出てるんだよね。でもまあ、主役メカの中では「ダイラガー」が一番多いってことで…許してね。と反省したところで（どこが）今月の本題に移ろう。今月のテーマは「街で見かけたこんなロボ」。つまり、身近なところでふと見かけた「ロボットアニメを思わせる光景」について語りたおしてみよう。

最近、町中を歩いていて思うのは「ケンツ軍曹がいっぱいいるな～」ということ。あ、ちなみにケンツ軍曹というのは「銀河漂流バイファム」に登場する軍事マニアな10歳の男の子。この子がストーリー中盤から「トゥランファム」というロボット（ラウンドバーニアン）に乗るんだけど、なんせ体が小さいもんでフットペダルに足が届かない。そこで空き缶で作った上げ底のゲタをはくわけだが、これがちょうど最近そこらのおねーちゃんたちがはいてる高ゲタ風のサンダルによく似てるわけですな。だもんだから、そういったサンダルをはいてるおねーちゃんを見るたびに「あ、ラウンドバーニアン乗りだ」と思ってしまったりなんかして。しかし、あのサンダルってものすごく安定性悪いと思うんだけど、まともに歩けるのかね？

安定性が悪いと言えば、平日のお昼ごろに新目白通りを通行中の方は、妙にふらつくバイクが九段下方面に走っていくのを見かけることがあるかもしれませんが、それはもっちーです。こういった乗り物を手に入れたスパロボファンが「俺のスーパーメカだぜ」といい気になって乗り回し、あげくの果てになんだか恥ずかしい名前までつけてしまっているというのも、身近なところでよく見かける光景じゃないだろうか。っていうかキミもやったことがないとは言わせないぞ（笑）。例えばもっちーの場合であれば自転車には「アイゼンボーグ号（「恐竜大戦争アイゼンボーグ」より）」とか「エクセリヲン」とか名前がついてるし、自宅のパソコンは代々「亜美ちゃん（元ネタは秘密だ！）」。って、なんかあんまりスパロボなネーミングじゃないかも…まあ、とにかくみんなも自分の乗り物や持ち物に、こーんな名前をつけてるよ！ってのがあったら教えてね。

⬆トゥランファム（1/144）。このキットに女子高生はついてません

今月のまとめ

「なんかまとまらねえなぁ。今月の話」

ポケモン金・銀

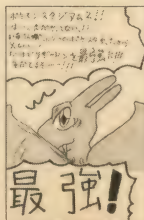
ついに発売!!もうみんなでハマっているかな

あそこで捕まえたこんなポケモン情報待っているよ

ごめんなさい。先に謝罪。この本と同時に発売されている『金・銀』だけど、担当編集者はもうクリアしてしまいました。本当に楽しかったです。さあみんなも早く楽しんでね。

ゲームの規制上、まだ書けないことがたくさんあるんだけど、みんながプレイした感想やイラスト、そして「このポケモンはこーやって捕まえた」とか「こんなところでこんなもの見つけた」「朝いったらこんなことが……」などの情報を募集します。友達と協力しないとできないことがあったりもするので、みんなでプレイして試して欲しいな。情報待っているよ。

⬆東京都／きさらぎ浅葱さん。今回のライバルは……

⬆神奈川県／ひろこみのさん。いつもご丁寧に

⬆埼玉県／クッキー伊藤さん。今回も最強たるか？

⬆東京都／フォックスといっしょさん。今回は？

ヌル軍部

みんな対戦ゲームにハマッてる

今回も『WINBACK』の4人対戦に明け暮れるヌル軍部でした。

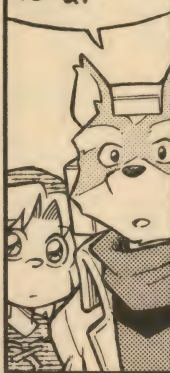
とにかく遮蔽物。これにつきますな。しゃがみながらでんぐり返しで移動しつつ、遮蔽物にはりつく。はりつきながら相手の動きを確認するっていう緊張感がたまりません。また、隠れたつもりが、おもいっきり見えているときもあるので、そんなときは弾がつきるまで連射しましょう。移動している奴をこっそりつけていくのも、マヌケで楽しい画面になるのだ。

F.Cへのおハガキは…

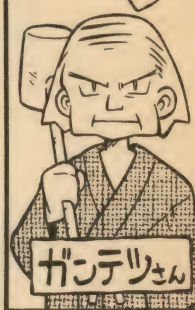
ファンクラブのページで紹介しているコーナーへ、君もお葉書を送ってくれ。イラストや感想、疑問などなんでもオッケイ。みんなで楽しく盛り上げよう。締め切りは毎月末日だ。

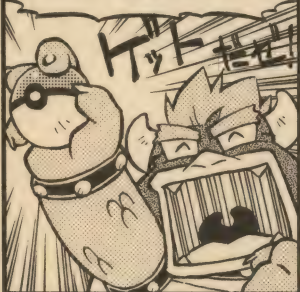
宛先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE
今月は『ポケットモンスター 金・銀』です。

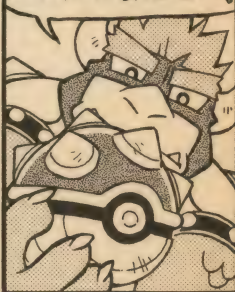
今回、オマエ達を呼んだのは他でもない―
はぁ‥‥

ポケモンの新作が発売されたのは知ってるな？
ギクッ

まさか、またポケモンに変装して‥
安心しろ。今回はすでにすごい作戦を立ててある！
ニカッ

作戦
ガンテツさん

ヤツはガンテツといって、モンスターボールの職人だ。

おそらく、ヤツが作ったボールを使えばポケモンGETしほうだい！！
ゲットだぜ！

なるほど！
え～～！変装しないの～～！？

おう、とっつぁん！たのんでたモノはできてるか？
うむ。コレじゃ。

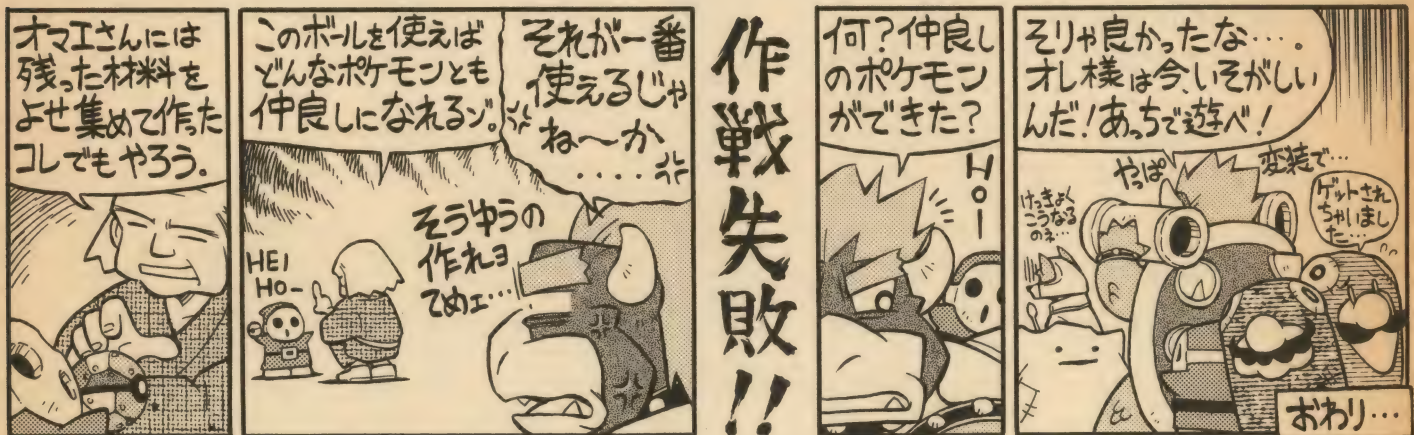
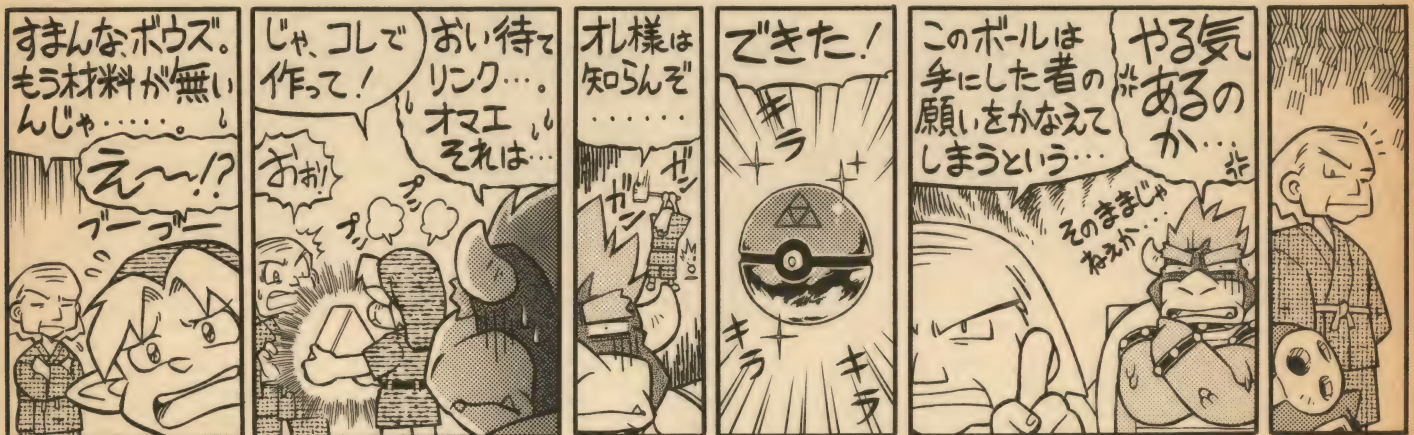
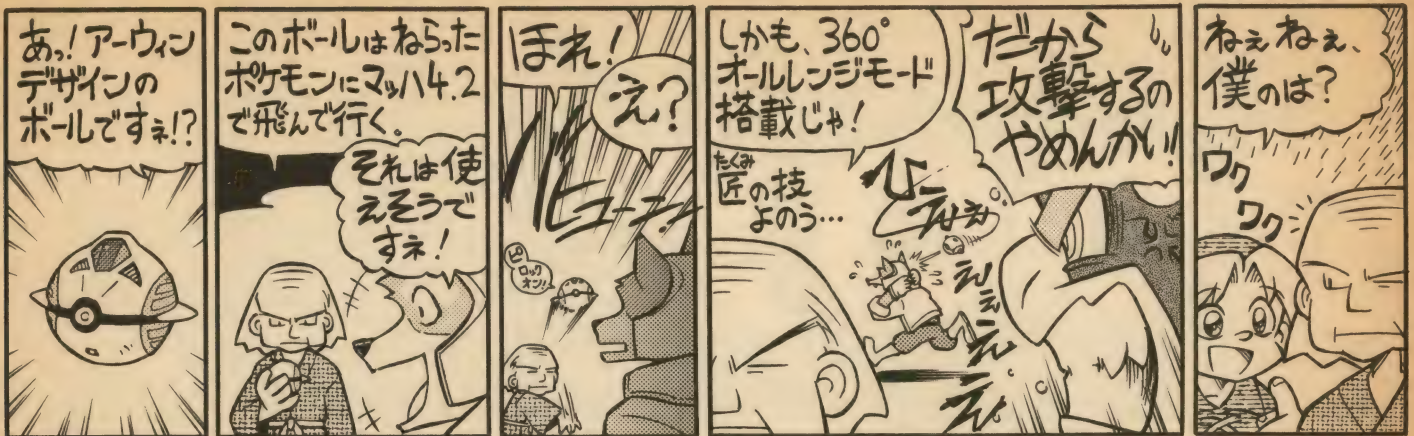
おお、コレが‥‥。たしかにドコとなく風格があるな‥。

ところで、このモンスターボール、他のと、どうちがうんだ？
え？
試投
ポイ

そのボールは、たとえ相手が無傷のポケモンでも、たちどころに――
GETできるのか！？
マスターボールみたいに！

絶大なるダメージをあたえる事ができる！
みしっ

なんで攻撃してんだよ！！
その前にどうして僕が実験台なんですか‥‥？

無視
オマエさんにはこのボールじゃ。
ほれ

作戦失敗!!

中植はただ今、右のメンバーでGBの『ウィザードリィエンパイア』に挑戦しています。コツコツとレベルを上げていくのが、とても楽しいです。『メダロット2・パーツコレクション』もやりたいんだけど、時間が……ってGBソフトばっかりですネ。でももうすぐ64DDも出てくるし、年末は64フル稼働でしょう（笑）by中植茂久

オリジナルポストカード当選者（敬称略）

千葉県／剣持友理子　福島県／新田義宗　東京都／浅井啓介
埼玉県／赤坂典子　徳島県／七條香緒莉

宛先　〒102-0074 千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「DDD」係り

●大作はもちろん地味(?)な作品まで網羅する中植せんせ〜。かく言う担当編集のマッシーも今は『プラネットライカ』を攻略中。そんなせんせ〜へのファンレターやイラストハガキをよろしくね。

今年プレイした一番のヌルソフトは6800円だった……

6800円だしてヌルゲー買うのも勇気がいる。なんとなくヌルい香りが漂っているのに定価で買う。たぶん20分で止めるのに定価で発売日に買う。そんな大人になってしまったのが嬉しい。

1999ゲームハルマゲドンはあったのか?

RESEARCH

MMRの最終回って

結局アンゴルモアの大王はどこで道草を食っているのだろうか?ハルマゲドンの年に大きくゲーム業界に異変が起こることはなかった……。といいたいが実は多々あった。新しい所で台湾地震の影響でGB書き換えやメモリ不足による延期があった。台湾の早き復興を応援したいので、コンビニで募金をしたら、コンビニのゲームが結構売れ残っていることに気づいた。うちの近所のコンビニでは『I○・FIANL』が4本も置いてあったり、今年の4月頃、1台だけ入荷しました!! とでっかく張り出されているハードが、いまだ残っている。もしかして、今年ってゲーム売れていないの?とは言っても、あの8は300万本売れているし、あの3は1週間で100万売れているし、踊るゲームも売れまくっているし、そうは思えないのだが……。でもこれまた考えてみると、最近ミリオン達成したゲームって実は少ないんじゃないかってこと。ソニーはミリオンを達成したソフトに賞を上げているんだけど、今年を考えると、あれあれミリオン少ないんじゃないの? それもメーカーイチ押しのはずなのに、意外と延びなかったり、64では唯一ミリオン越えたのは『スマブラ』だけだったし(ゼル伝は昨年発売のソフトっつーことで除外)。みんなゲーム買わなくなったのかな。もしかして実はこれがゲームハルマゲドン? 大王によってみんなゲーム離れさせられているのでは……。頼みの『ポケモン金銀』がどか〜んと売れてくれれば、こんな思いも吹っ飛ぶのだが……。今年みなさんは何本ゲームソフトを買いましたか?

2000年問題が真のハルマゲドンか

この号が出た頃からひと月で2000年です。2000年問題は本当にクリアーしているんだろうか?ハルマゲドンの本当の正体は、この2000年問題って言ってる人もいるけど、大丈夫かいな。世紀末思想ってのがあって、昔の人々は世紀末はきっと良くないことが起こるって信じ込んでいて、文化的にも影響が出ているんだよね。今年ヒットしたゲームを考えてみると……。今年はやっぱ音とダンスゲームが売れセンだったわけで、人々は歌って踊って不安を吹き飛ばしたいのだろうか?それって「ええじゃないか」?……。米国では銃を乱射する事件が相次いで、ゲームの影響があったなんて報道も多かったけど、悪いのは本当にゲームだけなんだろうか? ハイジャック事件でもゲームが取りざたされたりしたが、事件の影にゲームがあるのは事実かもしれないけど、それだけで影響されることはちょっと不思議。これからのゲームは音も絵もリアルになってくるし、作ろうと思えば、どんな残虐なゲームも作ることは可能だ。それを販売しないとか買わないというのは、その人の問題であって、ゲーム業界全部の問題ではないと思うのだが……。別に業界をひいきするわけではない。本当にひどいことや、いや〜なことは相変わらずやっている所だからね。でも、そんなことを知ったからってゲーム不買運動をするかと言うとそうでもなく、結局買ってプレイしているんだから……。なんつーかまとまりのない話ですまん。来月は1999年最終号っつーことで、今年1年間を振り返って見たりもしようと思ってマス。

結論 CONCLUSION

ゲームハルマゲドンって何?ってこと。来年はプレステ2もドルフィンもお目見えする。本当の意味でのハルマゲドンは、そのハードで生き残れるのはメーカーはもちろん、ユーザーもってこと。取り残されるか?ついていけるか?だと思うのだが……。

ヌルゲーランキングレポート

貴方の体験したヌルゲーを教えてください!! という企画をひっそりやっています。お葉書も16通くらい来ました。中でもファミコン時代のヌルゲーをあげる人が多いですが、思いっきり近年の大作を挙げてくる人も多く、楽しませてもらってます。年明けの号でいろいろまとめて紹介しますので、お楽しみに。お葉書はまだまだ募集しています。貴方の体験したヌルゲーとそのヌルさ加減を葉書に書いて送ってください。抽選で賞品もヌルく出します。

今、新しい冒険の始まり。
ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS
いよいよ始まる大冒険。
待ちに待ったその日。
貴方は誰にその興奮を
伝えるのだろうか？
タイトル ポケットモンスター金、銀
発売元 任天堂
発売日 11月21日
価格 3800円
ジャンル RPG
プレイ人数 1人
備考 通信ケーブル対応
時計機能内蔵

冒険前の準備はいいかな？

PROLOGUE

いよいよ始まったドキドキワクワクの大冒険!!

新しい旅立ちをするのは、君とそのライバルだ？

いよいよ始まる新しい冒険へようこそ。待ちに待った『ポケモン金・銀』。もうプレイし始めている人も、まだプレイしていない人も、とにかくまずは深呼吸。こんな大冒険の始まりの日を楽しく過ごさない手はないもんね。さて、それでは冒険について、簡単な準備からはじめていこうか。まずは登場人物。右のイラストの帽子の少年が君だ。隣がライバルだ。

主人公

今回の主人公＝君自身。新たなポケモンと新たな街で、まだ誰も知らない冒険を始めよう

ライバル

ちょっとキザな感じのライバル。物語の途中で、何回か会うことになるのかもしれないね

様々な人々が君をサポートしてくれているぞ!!

冒険するのは君自身だけど、その冒険がいろんな人たちによって支えられていることを忘れないでほしい。彼らのサポートあっての君の冒険ってことだからね。まずは物語序盤で出会う3人の君の熱烈なサポーターを紹介しよう。もちろん、物語が進んでも彼らに会うことはできる。そしてその時にはっとする安堵感を得られるはずだ。

ウツギ博士

今回の冒険の始まりは彼の依頼から。オーキド博士に負けない心優しいポケモンの研究家だ。

お母さん

君のお母さん。物語中盤からは、このお母さんとの電話も多くなることと思うぞ。素直にね。

オーキド博士

主人公に新しいポケモン図鑑をくれるのは、あのオーキド博士。また会えたね。うれしい限り。

ポケギアがあれば、困ったときでも大丈夫!!

ポケギア

今回の主人公の冒険を大きくサポートしてくれるどうぐ。デザインもとってもかっこいいぜ

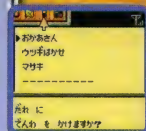
今回の冒険では、新しい「どうぐ」が数々登場する。その中でも「ポケギア」は新要素満載の「どうぐ」だ。まずはポケギアに関する4つの機能を紹介しよう。実際にあったら本当に欲しいぞ。

時計機能

物語の最初に設定。今現在の時間に合わせるとゲームの中でも同じ時間が流れる。電源を切っても、時計は時を刻んでいる。ウソだと思うなら、一度電源を切って確かめてみたら?

マップ

物語の序盤で入手できる「タウンマップ」を見ることができる。一度も行ってない街は確認することができないぞ。今自分がどこにいるか迷ったら、すかさずチェックしよう。

電話

電話番号を聞いた人に電話できる。物語を進めていけば、電話友達も増えていくんだって。また、ある人に電話するといいことを教えてくれたりするんだって。

ラジオ

物語を進めていくとラジオ機能も追加される。チャンネルを合わせることで、いくつかの番組を聞く（画面で見る）ことができる。一体どんな番組が放送されているのかな。

新しいポケモン図鑑も登場!!

そして「ポケモンずかん」もリニューアル。ゲームボーイに似た形がカッコイイ。もしかしてGBアドバンスがこんな形になったりして……。それはさておき、どんな所がリニューアルされているかな？

ポケモンずかん

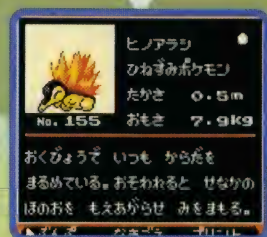
デザイン一新。とってもかっこよくなっちゃって登場。これなら大人のアナタもほしくなったでしょ。

「けんさく」機能

ポケモンを「けんさく」することができるようになっているんだ

ポケモンを探し出すには便利な機能だよね

2つの並び順が

旧型と新型の2つの並び順で整理できる。最初は新型に設定。

ずかんのコメントもとっても楽しいんだ

リュックひとつで整理整頓!

便利になったと言えば、このリュック。「どうぐ」を分けて収納できます。どこに何が入っているかが一目瞭然の便利さってことだね。

お店で買える「どうぐ」はここに収納しておけます

ボールはここに収納。いろんなボールがあるからね

ひでんマシンもここに収納。効果も説明つきで下に

物語で入手できる「たいせつなもの」はここで

主人公が背負っているリュック。冒険に必要な「どうぐ」がぎっしり詰め込まれているってわけ

ポケモンセンター

ポケモンセンターもちょっとだけリューアル。何が変わったかというと……。とりあえず下の説明を読んでみて下さい。ハイ。

パソコン

パソコンは「主人公」「マサキ」「オーキド博士」の3つが選択可能。これは前作と同じ。でも選んだ画面と便利さがパワーアップ。

タイムカプセル

そして今回初登場のタイムカプセル。『赤・緑・青・ピカチュウ』のポケモンを移動できる。

いどうできないもの

『金・銀』で登場する新しいポケモンは移動させることができない。また『赤・緑・青・ピカチュウ』から連れてきたり、『金・銀』で捕まえられるNO151以下のポケモンでも『金・銀』で登場する「わざ」を覚えさせてしまうと、移動させることはできない。その時は物語で登場する「わざをわすれさせてくれる人物」に会って、新しい「わざ」を忘れさせよう。タイムカプセルが使えるようになるのは物語中盤からになるぞ。

傷ついたポケモンを回復させるには、ここでおねーさんに預けよう

パソコンはボックス間でのポケモンの移動もできるようになって便利

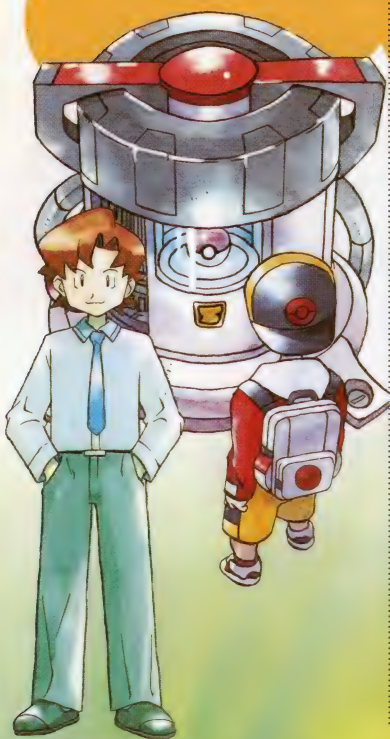
トレードセンター

友達とのポケモン交換はここで。通信ケーブルが必要になるぞ。

お互いに欲しいポケモンを交換するのは、うれしいよね

コロシアム

友達とのポケモンバトルはここで。これも通信ケーブルが必要。

お互いの力を見るならここで勝負。自分のポケモンを信じて戦おう

新しいポケモンたち

そして今回登場する新しいポケモンたち。かわいいポケモンや強いポケモン、ちょっとおまぬけなポケモンなど、よりどりみどり。全部を集めるには友達の強力な協力が絶対必要になってきそうだね。

「もちもの」を持たせる

◀▶ポケットをえらぶ ⬍どうぐ をえらぶ
どうぐ
にがいきのみ ×1
ディフェンダー ×2
あなぬけのヒモ ×1
▶かたいいし ×1
プラスパワー ×1
もたせると いわタイプの
わざのいりょくが あがる

今回はポケモンに「どうぐ」を持たせることが可能になった。回復系を持たせれば戦闘中に自力で使用するぞ。またタイプ別に攻撃力アップなんて「どうぐ」もあるので、試してみよう。

ポケモンのタマゴ

ポッポ :L17 HP 43/ 43
マダツボミ :L10 HP 31/ 31
▶タマゴ
ワニノコ :L16 HP 45/ 45
コラッタ :L12 HP 32/ 32
やめる
ポケモンを えらんで ください

そして今回初登場の「ポケモンのタマゴ」。一体これが何なのかはまだ秘密……。後々ゲームを進めていくと、とっても楽しいことが起こるかもね。とにかく時間がたつのが待ち遠しいって感じ。

こんなこともできるんだ!

さらに、今回は『金・銀』同士やそれ以外のものとも楽しめることが判明。まずは同時発売の『ポケットピカチュウカラー金銀といっしょ』と赤外線通信が可能（詳しくは毎月新聞のページへ）

ふしぎなおくりもの

「ふしぎなおくりもの」と『金銀』のカートリッジが入ったGBカラー同士で赤外線通信をすること。するとお互いのカートリッジに「どうぐ」などをもらえることができるんだ。但し1日5回。一度交換した人とは同じ日に通信できないので、友達をいっぱい作ろう。

ポケットプリンタ

そして『ポケモンピカチュウバージョン』でもあったプリント機能が『金銀』でも楽しめる。別売りのポケットプリンタを購入して、通信ケーブルでつなげば、「ずかん」などがプリントアウトできるようになるんだ。プリントアウトされたものはシールとしても使えるから、友達と対戦の記念にシールを作るなんていいかもね。

ワニノコ
おおあごポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 9.5kg
No.158
ちいさいながらも あばれんぼう。
めのまえで うごくものが あれば
とにかく かみついてくる。
ぶんぷ なきごえ ▶プリント

プリントできるのは「ずかん」と……、他に何かあるのかな？

ADVENTURE GUIDE 冒険ガイド

さて、それでは冒険の手引きをしていこうか。今回紹介できるのはスタートから「ウバメの森」の入り口までだ。もちろん謎解き要素はすべて伏せておくので、安心して読み進めてくださいな。

時間帯の設定はこーなっています　朝AM4:00～　昼AM10:00～　夜PM6:00～

ワカバタウン

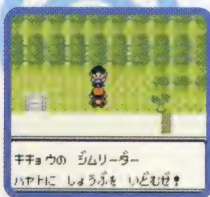
旅立ちの街。新たな冒険に胸躍るその日。

ゲームの電源を入れてオープニングを見たら、次は主人公の名前や時間設定をしよう。時間設定をすると、最初からやり直さない限り変更はできないので注意。今現在の正しい時間を入力しておこうね。それが終わればいよいよゲームスタート。まずはお母さんに会って「ポケギア」の説明を受けたら、隣のウツギ博士の研究所に向かおう。研究所の脇には長い髪の少年がいるんだけど、話しかけても邪険にされるから、とりあえずほうっておきましょうか。

長い髪の少年は何かとつっかかる

Wakaba Town Map

29番通路

最初の野生ポケモンとの出会いの場だ。

もちろんトレーナーも登場する。ある程度ポケモンをそろえてから勝負だ

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
ポッポ	2～4	朝・昼	よく出る
オタチ	2、3	朝・昼	よく出る
コラッタ	4	朝・昼	めったに出ない
コラッタ	2、4	夜	普通に出る
ホーホー	2～4	夜	よく出る

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
ポッポ	2～4	朝・昼	よく出る
オタチ	2、3	朝・昼	よく出る
コラッタ	4	朝・昼	めったに出ない
コラッタ	2、4	夜	普通に出る
ホーホー	2～4	夜	よく出る

ヨシノシティ

ポケモンじいさんを探して訪れる街

最初に訪れる街。ウツギ博士に頼まれてポケモンじいさんに会いにいくんだけど、結構草むらが多くて野生ポケモンとのバトルが多くなるかもしれない。最初に選んだポケモンは「きのみ」を持っているので、体力が危なくなると自動的に回復してくれるんだ。この街を出る前にレベルの1つでもあげておこうかな。

じいさんの家の近くには変な木が

Shop List

品名	価格
モンスターボール（※イベント終了後）	200
キズぐすり	300
どくけし	100
まひなおし	200
ねむけざまし	250

Yishino City Map

いよいよ始まった新たなる冒険。懐かしい雰囲気とわくわくする興奮でゲームを始めたことと思う。今回の冒険は、前回の舞台とは異なる場所「ジョウト」だ。登場する街の名前も関西方面に住んでいる方なら、思わずニヤッとしてしまうのでは？ 関東方面に住んでいる方は関西地方の地図を見てみるといいだろう。さて、冒険の最初に選択できる3体のポケモンだが、貴方はどのポケモンを選んだだろうか？ 成長する姿を思い浮かべて、ワニノコやヒノアラシを選んだ方が多いのではないか？ もし、『金・銀』を両方購入された方で、また片一方しか遊んでないのなら、どちらかのカートリッジに3体を入れて冒険をするのもおすすめだ。え？それは反則くさいって？大丈夫。ポケモンの楽しみ方は人それぞれだ。

ポケモンリストの見方は「朝、昼、夜」の順番で出現するポケモンをリストアップしています。レベルが「2、4」となっているのは、「レベル2」と「レベル4」が出るということです。

30番通路

虫ポケモンを捕まえるならここがいいね。

トレーナーとのバトルが楽しい

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
ポッポ	2、4	朝・昼	よく出る
キャタピー	3、4	朝	よく出る
トランセル	4	朝	普通に出る
キャタピー	3、4	昼	普通に出る
トランセル	4、5	昼	普通に出る
イトマル	3	夜	普通に出る
コラッタ	3、4	夜	よく出る
ホーホー	4	夜	普通に出る

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
ポッポ	4	朝	普通に出る
ビードル	3、4	朝	よく出る
コクーン	4	朝	普通に出る
レディバ	3	朝	普通に出る
ポッポ	2、4	昼	よく出る
ビードル	3、4	昼	普通に出る
コクーン	4、5	昼	普通に出る
コラッタ	3、4	夜	よく出る
ホーホー	2、4	夜	よく出る

31番通路

トレーナーたちとのバトルが盛り上がるぜ!!

ポケモンを捕まえることはできただろうか？ チャレンジしよう

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
ポッポ	3	朝・昼	普通に出る
キャタピー	4、5	朝・昼	普通に出る
マダツボミ	3	朝・昼・夜	普通に出る
トランセル	5	朝	普通に出る
トランセル	5、6	昼	普通に出る
イトマル	4	夜	普通に出る
コラッタ	4、5	夜	よく出る
ホーホー	5	夜	普通に出る

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
マダツボミ	3	朝・昼・夜	普通に出る
レディバ	4	朝	普通に出る
ビードル	4	朝	普通に出る
コクーン	5	朝	普通に出る
ポッポ	5	朝	普通に出る
ポッポ	3	昼	普通に出る
ビードル	4、5	昼	普通に出る
コクーン	5、6	昼	普通に出る
コラッタ	4、5	夜	よく出る
ホーホー	3、5	夜	よく出る

キキョウシティ

初めてのジムリーダーとの戦いが待っているぞ!!

オーキド博士に「ポケモンずかん」をもらったってことは、ポケモントレーナーとしての素質を認められたってことだ。ならばこの「ジョウト」をめぐる冒険に出たいってのが本音だよね。そのためにはジムリーダーと戦ってバッジをもらうことも目的のひとつとなる。この「キキョウシティ」では最初のジムが登場。君の素質を試すチャンス到来ってわけだ。ここまでの移動で野生ポケモンとも数多くバトルしてきたことだと思う。その経験をいかしてジムリーダーとのバトルに向かおう。バトルが終わると、ウツギ博士から連絡があるはずだ。いよいよあのふしぎなタマゴを手にすることがくると思うのだが。一体、このタマゴはどうなるのだろうか?

街のはずれには妙な木が……

Shop List

モンスターボール	200
キズぐすり	300
あなぬけのヒモ	550
どくけし	100
まひなおし	200
ねむけざまし	250
ディフェンダー	550
プラスパワー	500
スピーダー	350
はながらメール	50

Kikyo City Map

すでに『ポケモン赤・緑・青・ピカチュウ』のいずれかを遊んだことのあるプレイヤーなら、今回の『金・銀』もスムーズに進めていけると思う。また、今回がポケモン初体験という方もいると思うが、その人達はちょっとがんばってもらいたい。というのも、初心者は、ポケモンを捕まえるという行為を忘れがちな方が多いからだ。物語を先に進めたいという気持ちはとってもわかる。でもこの物語を進める上でポケモンを捕まえるという行為がとっても大事になっているのだ。例えばジムでのバトルや、草むらにいるトレーナーたち。彼らは今、貴方の持っているポケモンだけでは勝利できない場合もある。その場合、そのポケモンのレベルをあげてしまうことに執着しがちだが、実はそうではない。ポケモンにはタイプがあり、そのタイプに最も効果的な攻撃方法というのがある（73ページを見ていただけるだろうか）。それを極めること、イコールポケモンバトルを極めることへの近道でもあるのだ。レベル上げに固執すると、もらったポケモンは言うことを聞かなくなるので、できれば、タイプ別効果も考えてもらいたい。

ジムリーダー ハヤト

飛行タイプのポケモンがそろっているぞ!

最初のジムバトルへの準備はできただろうか？右を見てもらえば、ジムリーダーとトレーナーの繰り出すポケモンがわかるはずだ。73ページのタイプ別相性表を見てもらえば、彼らの弱点もわかるだろう。彼らのポケモンと同じくらいのレベルか、1つ低いくらいでも大丈夫だ。最初にチコリータを選んでしまった君、ちょっとショックかな? ポッポやコラッタなどを捕まえて、「でんこうせっか」を覚えているポケモンがいるなら、積極的に使っていこう。

●VSトレーナー

【1人目】	
とりつかい ショウタ	オニスズメ Lv9
【2人目】	
とりつかい ツバサ	ポッポ Lv7
	ポッポ Lv7

ジムの入り口にいるメガネの少年に話をしてみること

飛行タイプのポケモンに愛を注ぐハヤト。使用ポケモンは下の通り。

ポッポ	LV7
ピジョン	Lv9

勝利するとウイングバッジをゲット。戦闘中以外でも「フラッシュ」が使用可能に。また「わざマシン31」もゲットだ。

マダツボミの塔

なんでこんな名前がついているのかと言うと……

登った者だけにひでんのわざがもらえるとか

キキョウシティの中にひときわ高くそびえ立つ塔がある。これがマダツボミの塔だ。その由来は、1Fにいる人物に話をきいてみよう。

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
コラッタ	3~6	朝・昼	よく出る
ゴース	3~6	夜	よく出る
コラッタ	3、5	夜	普通に出る

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
コラッタ	3~6	朝・昼	よく出る
ゴース	3~6	夜	よく出る
コラッタ	3、5	夜	普通に出る

32番通路

ポケモンたちのレベルがだいぶあがったかな?

キキョウシティをクリアできたら、かなり自分のポケモンのレベルも上がってきたことだろう。でもあんまりあげすぎには注意。友達からもらったポケモンのレベルのあげすぎは厳禁だ。

次はどこに向かうのかな？

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
マダツボミ	6	朝・昼・夜	普通に出る
コラッタ	4、6	朝	普通に出る
メリープ	6	朝・昼	普通に出る
ハネッコ	6	朝・昼	普通に出る
ズバット	4	朝	めったに出ない
コラッタ	4,6,8	昼	よく出る
ウパー	6、8	夜	普通に出る
コラッタ	4	夜	普通に出る
ズバット	8	夜	めったに出ない

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
マダツボミ	6	朝・昼・夜	普通に出る
メリープ	6	朝・昼	普通に出る
ハネッコ	6	朝・昼	普通に出る
ズバット	4	朝	めったに出ない
コラッタ	6	朝	めったに出ない
アーボ	4	朝・昼	普通に出る
コラッタ	6、8	昼	普通に出る
ウパー	6、8	夜	普通に出る
ズバット	8	夜	めったに出ない

POCKET MONSTERS

楽しくポケモンを捕まえよう!!

ポケモンは楽しく捕まえたい。これはポケモントレーナーとしての基本。相手を弱らせたり、マヒさせたりすると捕まえやすくなるんだ。レベル上げの為に戦いすぎるのはやめようね。

ボールを使うタイミングも大事なんだ

欲しいポケモンが出たら慎重にいこうね

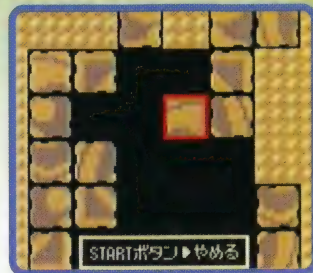
ポケモンを進めていくうえで、欠かせないものはなんだろうか? ゲームボーイ。そりゃそうだ。もし、貴方が学生ならそれはとってもラッキーなことを表す。実はポケモンで一番大事なのは友達だ。彼らの協力なしには、「ポケモンずかん」の完成もありえない。え? ひとりで複数のカートリッジでも可能だって!! それは寂しい。しかも今回は赤外線通信を使った「ふしぎなおくりもの」ということができる。こればっかりは友達の多い方が超ラッキー。また近くに「ポケットピカチュウカラー金銀といっしょ」を身につけている方がいたら、即友達になろう。これまた赤外線通信でいいことが起こる。友達と協力してポケモンを集めたり、バトルをすることで、貴方と友達の間に共通の楽しみが見いだせたはずだ。朝寝坊して「おはスタ」を見逃しても、塾の時間で「ゾイド」を見逃しても、ポケモンをプレイし続ける限り、貴方と友達は同じ思い出を共有できるようになる。同じ時期にクリアができれば、それは貴方と友達とのタッグによるクリアということだ。

アルフの遺跡

謎の石版と巨大な広間の関係は？

キキョウシティを出てうろうろしていると、「アルフの遺跡」の入り口にたどり着くことができるだろう。序盤戦では最大の謎ともいうべき場所にようこそ。とりあえず、いろいろ歩いてみて、いろいろ試してみよう。もし君の試みが成功すれば、何かしら楽しいことが起こるはずだ。もちろんそれが朝でも昼でも夜であっても……。

「アルフの遺跡」には大広間と小さな広間がある

大広間には石像がたくさん並んでいるみたいだが……

これはどうやら石版を使ったパズルらしい。解けるだろうか？

つながりのどうくつ

初めての大きな洞窟。準備は万端かな？

キキョウシティから次の街を目指す為には、この「つながりのどうくつ」を越えていかなくてはいけない。序盤戦最初のダンジョンの登場だ。用意すべきは「キズぐすり」などの回復どうぐ。緊急用に「あなぬけのヒモ」も用意しておくといいだろう。ここでは右の表のように「岩」タイプのポケモンが多く出現する。キキョウシティでは肩身の狭かったチコリータもここでは大いに活躍してくれることだろう。チコリータがいない場合は、マダツボミを捕まえて仲間にしておこう。どうぐも落ちているので、ダンジョンの中はくまなく歩いていくようにしよう。

とってもいいものも見つけることができるだろう

出現ポケモンリスト金

つながりのどうくつ1F

名前	レベル	時間帯	頻度
イシツブテ	6	朝・昼・夜	普通に出る
サンド	6	朝・昼・夜	普通に出る
ズバット	5,7	朝・昼・夜	普通に出る
コラッタ	4	朝・昼・夜	普通に出る
イワーク	6	朝・昼・夜	めったに出ない

出現ポケモンリスト金

つながりのどうくつB1F

名前	レベル	時間帯	頻度
イシツブテ	8	朝・昼・夜	普通に出る
サンド	8	朝・昼・夜	普通に出る
ズバット	7,9	朝・昼・夜	普通に出る
コラッタ	6	朝・昼・夜	めったに出ない
イワーク	8	朝・昼・夜	普通に出る

出現ポケモンリスト銀

つながりのどうくつ1F

名前	レベル	時間帯	頻度
イシツブテ	6	朝・昼・夜	普通に出る
ズバット	5,7	朝・昼・夜	普通に出る
イワーク	6	朝・昼・夜	めったに出ない
コラッタ	4,6	朝・昼・夜	よく出る

出現ポケモンリスト銀

つながりのどうくつB1F

名前	レベル	時間帯	頻度
イシツブテ	8	朝・昼・夜	普通に出る
ズバット	7,9	朝・昼・夜	普通に出る
イワーク	8	朝・昼・夜	普通に出る
コラッタ	6,8	朝・昼・夜	普通に出る

33番道路

ヒワダタウンに向けてもうひとがんばり！

次の目的地はヒワダタウン。そこまでもう少しの33番道路だ。トレーナーとのバトルでキズついているポケモンがいたら、早めに回復しておこう。『とにかくポケモンセンターや』、という人はトレーナーの視線をそらして、こっそりと歩いていくといいだろう。この道路くらいから『金』と『銀』で入手できるポケモンに違いが出始めてくる。友達と協力して集めていくのがいいだろう。

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
ハネッコ	6、8	朝・昼	普通に出る
コラッタ	6、7	朝	よく出る
オニスズメ	6	朝・昼	普通に出る
ズバット	4	朝	めったに出ない
コラッタ	6~8	昼	よく出る
コラッタ	6、7	夜	よく出る
ズバット	6、8	夜	よく出る

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
ハネッコ	6、8	朝・昼	普通に出る
オニスズメ	6	朝・昼	普通に出る
ズバット	4	朝	めったに出ない
コラッタ	6	朝	普通に出る
アーボ	7	朝・昼	普通に出る
コラッタ	6、8	昼	普通に出る
ズバット	6、8	夜	よく出る
アーボ	7	夜	普通に出る

トレーナーがよそを向いている間に、こっそり抜けてしまえばバトルにはならない。後で戦いにきてもいいんだ

ヒワダタウン

ボール職人ガンテツの住む街だ。

やってきましたヒワダタウン。ここではボール職人のガンテツという、おっさんに会うことができる。

ガンテツに「ぼんぐり」を渡すことで、新しいボールを作ってくれるらしいんだけど……。

どんなボールを作ってくれる?

Shop List

もくたん	9800
モンスターボール	200
キズぐすり	300
いいキズぐすり	700
あなぬけのヒモ	550
むしよけスプレー	350
どくけし	100
まひなおし	200
はながらメール	50

Hiwada Town Map

ジムリーダー ツクシ

虫タイプのポケモンをそろえたジムだ!!

2人目のジムリーダーは虫タイプのポケモンをそろえているツクシ。「ヤドンのいど」イベント終了後に戦えるぞ。有効なのは飛行タイプ。序盤で捕まえたポッポが育っていれば、問題なく勝利することができるぞ。

トレーナーもたくさんいるけど、虫タイプばかりなのでした

VSトレーナー

【1人目】	
ふたごのクミ&ルミ	レディバ Lv10
	イトマル Lv10
【2人目】	
むしとりのノリユキ	キャタピー Lv12
	ビードル Lv12
【3人目】	
むしとりのトモミチ	パラス Lv13
【4人目】	
むしとりのサダオ	ビードル Lv7
	コクーン Lv9
	スピアー Lv12

ジムリーダーツクシ

虫タイプを操るツクシ。ストライクに注意すれば大丈夫だ。

トランセル	Lv14
コクーン	Lv14
ストライク	Lv16

もらえるインセクトバッジはLv30までのポケモンが言うことを聞くぞ。あとは「わざマシン49」をゲットできるのだ。

ヤドンのいど

ヤドンの尻尾が切られた!!その影にはあの集団が!!

洞窟にはこんな人たちが……

ヒワダタウンに入る前に「ヤドンの井戸」と呼ばれる場所があるんだけど、どうやらここに暗躍する黒い服の連中がいるらしい。黒ずくめで帽子のマークがRってことは……。そう、あのロケット団がここでも悪さしているらしいんだ。しかもヤドンの尻尾を切って売るという、とんでもない連中だ。こらしめてあげましょう。

出現ポケモンリスト金

名前	レベル	時間帯	頻度
ズバット	5~8	朝・昼・夜	よく出る
ヤドン	6、8	朝・昼・夜	普通に出る

出現ポケモンリスト銀

名前	レベル	時間帯	頻度
ズバット	5~8	朝・昼・夜	よく出る
ヤドン	6、8	朝・昼・夜	普通に出る

今回紹介できるのはここまで。残念ながら後は来月まで待ってほしい。友達と協力しながらプレイしてきた貴方は、もうかなりのポケモンがそろったことだと思う。この後、もう少し進めば、『赤・青・緑・ピカチュウ』で育てたポケモンも移動できるようになる。それからがまさに本番と言ってもいいだろう。とにかく、今回の冒険は何が起こるか分からない。何もなくても先に進める場合もあるので、みんなと情報を交換しながら遊んでいくのがいいだろう。

そして「ウバメの森」へ。この後にはもっとすごい冒険が待っているぞ!!

ポケモン金・銀タイプ別相性表

ポケモンにはタイプがあり、その相性によって攻撃の効果が異なってくる。この表を確認してポケモンの相性を調べておこう。

攻撃を受けるポケモンのタイプ（横） ／ 使用する技のタイプ（縦）

	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね
ノーマル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	○	○	△
ほのお	○	△	△	○	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	△	○	△	○	◎
みず	○	◎	△	○	△	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	○	○
でんき	○	○	◎	△	△	○	○	○	×	◎	○	○	○	○	△	○	○
くさ	○	△	◎	○	△	○	○	△	◎	△	○	△	◎	○	△	○	△
こおり	○	△	△	○	◎	△	○	○	◎	◎	○	○	○	○	◎	○	△
かくとう	◎	○	○	○	○	◎	○	△	○	△	△	△	◎	×	○	◎	◎
どく	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	×
じめん	○	◎	○	◎	△	○	○	◎	○	×	○	△	◎	○	○	○	◎
ひこう	○	○	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	◎	△	○	○	○	△
エスパー	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	△	○	○	○	○	×	△
むし	○	△	○	○	◎	○	△	△	○	△	◎	○	○	△	○	◎	△
いわ	○	◎	○	○	○	◎	△	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	△
ゴースト	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△
ドラゴン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	△
あく	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△
はがね	○	△	△	△	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	△

補足………◎（とても良く効く） ○（普通に効く） △（あまり効かない） ×（まったく効かない）

POCKET MONSTERS

ポケモンバトルで勝利するには!!

上のタイプ別相性表を確認すれば、どのポケモンがどのポケモンに相性がいいかわかるはずだ。これを利用すればトレーナーやジムリーダーとのバトルも有利になってくる。ポケモンを全部そろえようと思っている人なら、タイプを関係なく網羅していくと思うが、ピンポイントで有効なポケモンを捕まえていくというのも手だ。先にジムリーダーを倒すことによって、有利になってくる場合もあるからね。後は君の戦い方次第だ。たくさん戦って、慣れておくのが勝利への近道になってくるだろう。

1 相手のタイプを考える

まずは相手ポケモンのタイプを考えよう。連れていくポケモンはタイプをバラした方がいいぞ。

相手が「ほのお」なら「みず」で勝負すれば楽になるぞ

2 持ち物をそろえる

今回は「もちもの」を持たせることで、タイプ別の攻撃がより強くなっていく場合もあるのだ。

さらにこうかを高めていくことができるんだ

3 先手必勝だ!!

とにかく先手必勝。トレーナーに勝てば賞金ももらえるので、とにかく戦っていこう。

勝つためにはポケモンのレベルもそこそこ関係してくる

ポケモンの修得わざを紹介しよう!! ●序盤戦で捕まえられるポケモンのわざをチェック

POCKET MONSTERS

ここでは序盤で登場するポケモンがレベル20までに覚える「わざ」を紹介していこう。特に新種にしぼったぞ。この他にも「わざマシン」で覚える「わざ」もあるので、この一覧が全てではない。一体どんな「わざ」を覚えていくのか、他のポケモンも調べて、自分でチェック表を作っていくといいかもね。

ポケモンの分布図をチェック。捕まるレベルも違ってくるはずだ

どの「わざ」を残していくかも、考えながら覚えさせていこう

チコリータ

草タイプのチコリータ。はっぱカッターで岩タイプに激勝しよう。

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	なきごえ
Lv8	はっぱカッター
Lv12	リフレクター
Lv15	どくのこな

オタチ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv5	まるくなる
Lv11	でんこうせっか
Lv17	みだれひっかき

ウパー

Lv	わざ
Lv1	みずでっぽう
Lv1	しっぽをふる
Lv11	たたきつける

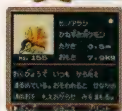
ヘラクロス

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	にらみつける
Lv6	つのでつく
Lv12	こらえる
Lv19	みだれづき

オニスズメ

Lv	わざ
Lv1	つつく
Lv1	なきごえ
Lv7	にらみつける
Lv13	みだれづき

サンド

Lv	わざ
Lv1	ひっかく
Lv6	まるくなる
Lv11	すなかけ
Lv17	どくばり

ヒノアラシ

ほのおタイプのヒノアラシ。虫や草タイプに有効だ。ひのこで焼きつくせ。

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	にらみつける
Lv6	えんまく
Lv12	ひのこ
Lv19	でんこうせっか

レディバ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv8	ちょうおんぱ
Lv15	れんぞくパンチ

ハネッコ

Lv	わざ
Lv1	はねる
Lv1	こうごうせい
Lv5	しっぽをふる
Lv10	たいあたり
Lv13	どくのこな
Lv15	しびれごな
Lv17	ねむりごな
Lv20	やどりぎのタネ

エイパム

Lv	わざ
Lv1	ひっかく
Lv1	しっぽをふる
Lv6	すなかけ
Lv12	バトンタッチ
Lv19	みだれひっかき

コラッタ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	しっぽをふる
Lv7	でんこうせっか
Lv13	ひっさつまえば
Lv20	きあいだめ

アーボ

Lv	わざ
Lv1	まきつく
Lv1	にらみつける
Lv9	どくばり
Lv15	かみつく

ワニノコ

みずタイプのワニノコ。最初に選ぶなら彼がベストかもね。

Lv	わざ
Lv1	ひっかく
Lv1	にらみつける
Lv7	いかり
Lv13	みずでっぽう
Lv20	かみつく

イトマル

Lv	わざ
Lv1	どくばり
Lv1	いとをはく
Lv6	こわいかお
Lv11	からみつく
Lv17	ナイトヘッド

クヌギダマ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	まもる
Lv8	じばく
Lv15	とっしん

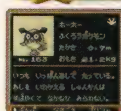
キレイハナ

Lv	わざ
Lv1	すいとる
Lv1	あまいかおり
Lv1	しびれごな
Lv1	はなびらのまい

イシツブテ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv6	まるくなる
Lv11	いわおとし
Lv16	マグニチュード

ゴース

Lv	わざ
Lv1	さいみんじゅつ
Lv1	したでなめる
Lv8	うらみ
Lv13	くろいまなざし
Lv16	のろい

ホーホー

夜でないと捕まらないホーホー。さいみんじゅつはかなり有効だぞ。

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	なきごえ
Lv6	みやぶる
Lv11	つつく
Lv16	さいみんじゅつ

メリープ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	なきごえ
Lv9	でんきショック
Lv16	でんじは

キャタピー

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv1	いとをはく

ポッポ

Lv	わざ
Lv1	たいあたり
Lv5	すなかけ
Lv9	かぜおこし
Lv15	でんこうせっか

ズバット

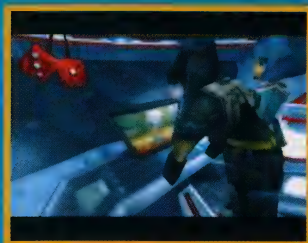
Lv	わざ
Lv1	きゅうけつ
Lv6	ちょうおんぱ
Lv12	かみつく
Lv19	あやしいひかり

マダツボミ

Lv	わざ
Lv1	つるのムチ
Lv6	せいちょう
Lv11	まきつく
Lv15	ねむりごな
Lv17	どくのこな
Lv19	しびれごな

STARTWINS
スターツインズ™
打倒マイザー！
宇宙の平和を取り戻せ!!
Go Twins! Beat'em!!
タイトル スターツインズ
発売元 任天堂(開発:レア社)
発売日 99年11月27日
価格 6800円
ジャンル シューティングアドベンチャー
プレイ人数 1～4人用
備考 振動パック対応
バッテリーバックアップカートリッジ
477
500

2人と1匹のアドベンチャー

宇宙の平和のために立ち上がった2人と1匹。多くの武器を駆使して敵を倒し、悪のマイザーの本拠地へ！ゲーム開始時には、ストーリー上ジュノでしかプレイできないが、ゲーム中で救出するとベラとループスも使用できるようになる。また、ある条件を満たせば、2P操作が可能なフロイドも仲間になるのだ。今回は、ジュノが活躍する2ステージを紹介しよう。

オープニングのワンシーン。ゴールドウッドの惨劇がモニターに…

同盟者のトライバルたちが、マイザーの軍団に襲われたことを知る

Floyd●フロイド
マイザーの軍団のロボット兵だったが、反旗を翻したためにバラバラにされてしまった…

Lupus●ループス
ジェットフォース隊のロボット犬。タフで物事に動じない重要なメンバーだ

Juno●ジュノ
幼い頃に宇宙海賊に両親を殺され、今では銀河パトロール隊に属する。思慮深く落ち着いた性格。双子の兄

Vela●ベラ
ジュノの妹。兄と同じ理由で銀河パトロール隊のジェットフォースに入隊。元気で感情に流されやすい性格

Opening Scene ●オープニングシーン

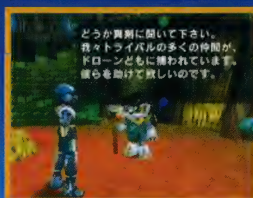
マイザーの軍団がゴールドウッドを侵略した事実を知った直後、奴らがジュノたちの宇宙船にも乗り込んできた。何とか応戦し、脱出することができたが、2人と1匹はそれぞれはなればなれになってしまった…。

GoldWood

●ゴールドウッド

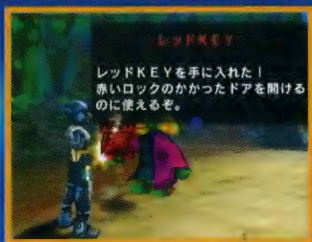
トライバル達が住む、美しい緑の森に覆われた惑星。この星に突如としてマイザーの軍団が襲いかかったのだ。宇宙船を脱出したジュノは、トライバルたちを救出すべく、この星へと向かったのだった。

各ステージは、いくつかのゾーンに分かれている。「ゴールドウッド」は4つのゾーンで構成されているが、ゲーム開始時にジュノが進める場所は限られている。が、1度ステージクリアした後なら、何度でも戻ってくることができる。例えば、ジュノでは行けないところでも、別のキャラなら行くことができたり…。でも、他のキャラでゴールドウッドをプレイするには、とある条件があるぞ。

まずトライバルの王から話を聞こう

決められた敵を倒すと扉が開く

ドローン兵を倒してマイザーをめざせ!

ステージのゴールにたどり着けばステージクリアとなるが、そのためには様々な障害が待ち受けている。道中の扉のロックを解除するために敵を全滅させたり、キーが必要だったりするのだ。このステージは、扉のロック解除方法の基本的なものが集約されている。いろいろ試して、覚えていこう。

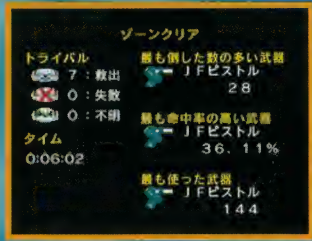
ウェポンはある程度のオート照準がきく。高いところの敵はダメ

マシンガン入手に必要なレッドキーは、マグナスがくれるのだ

マシンガンを使ってロックを解除する場面もある。いろいろと役に立つ

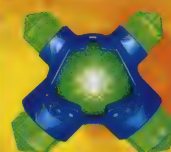
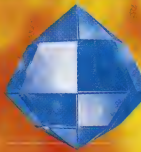
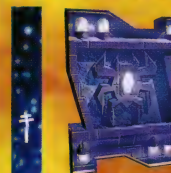
捕らわれているトライバル達を助けよう!

ステージのところどころに、捕らわれていたり、隠れていたりするトライバルたち。彼らを見つけたら、なるべく助けてあげるようにしよう。すぐにいいことがあるわけじゃないけど、きっと何かあるはずだぞ。ただし、1回のプレイで必ず全員助けられるとは限らないので、何度も訪れてみよう。

こっそり隠れているトライバル。見落とさないようにね

ゾーンクリア
トライバル
7：救出
0：失敗
0：不明
タイム
0:06:02
最も倒した数の多い武器
ＪＦピストル
28
最も命中率の高い武器
ＪＦピストル
36．11%
最も使った武器
ＪＦピストル
144

なるべく全員助けられるようにがんばろう。そうすれば…

●トライバル

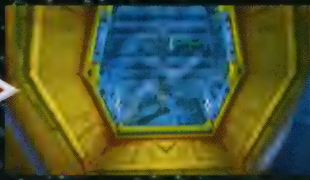
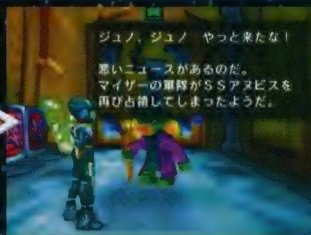
入手できるアイテム

ジェミニホルダー
体力メータのゲージを1つ増やしてくれるお役立ちアイテム

体力ジェム
体力を回復するアイテム。3段階の回復力に分かれた3色がある

キー
扉を開くキー。扉と同じ色のキーでロックを解除する

弾薬ボックス
持っている銃の弾薬を補給する。未入手武器用は半透明

キャパシティーボックス
特定の銃の所持弾薬数が増える。未入手武器用は半透明

SS Anubis

SSアヌビス

ベラとループスが向かったという輸送船SSアヌビスに到着したジュノ。が、そこにいたマグナスから、ベラが捕らえられたという情報を得る。トライバルを助けようとして、捕まってしまったベラ。早速救出に向かえ!

独房のロックを解除してベラを救出せよ!

トライバルたちとともに独房に監禁されているベラ。彼女を救うには、独房のロックを解除しなければならない。ロックは宇宙船内のあちこちに隠されている。ロックを見つけだして、破壊するのだ！

飛行ドロイドはマニュアル照準で狙え！

独房のロックを破壊するのだ

これで4人対戦のキャラが増えるぞ

倉庫のようなレイアウトで障害物が多い船内での戦闘

そしてベラも行動開始!

独房のロックを解除してベラの所に行けば、彼女を救出できる。すると、ポーズ画面などで、ベラを選択できるようになるのだ。ジュノと違うルートでマイザーの宮殿を目指すベラをプレイできるぞ。

ベラはセクメット号に潜入する

ベラ救出に成功したジュノ

そしてベラが使えるようになるのだ

うっす。2000年1月号じゃな。なんか未来世界みたいな気がしてしまうのはわしだけでしょうか。しかし、今になっても21世紀が2000年からだと思っている人の多いことよ。21世紀元年は2001年じゃっちゅーの。ムギュ。今月は小ネタ特集です。

Q 64版『バイオハザード2』はどうやってムービーを実現させたのですか？
（愛知県/舟橋周作）

ROMではムービーは無理というのが定説じゃったが、やればできることを実証した偉いソフトじゃな。じゃが、PSなどCD-ROM版のムービーと比較すると、クオリティはかなり落ちる。ROMカセットに収めるために、映像・音声とも大幅に圧縮し、データ量を抑えたためじゃ。多少ピンぼけしたような映像になってしまったが、いたしかたなかろう。

ROMカセットでのムービーは無理ではなかったにしろ、カプコンさんはかなり無理したと思うぞ。それなりのクオリティを保つには、やはり大容量の記憶媒体が必要じゃな。64DDには期待していいと思うぞ。

Q ハイレゾパックのしくみについて教えてください。
（神奈川県／本橋茂矩・他多数）

ハイレゾパック（現メモリー拡張パック）という名前にはなっておるが、特に変わったモノではない。普通のRAMカートリッジじゃ。

RAMは作業場のようなものじゃが、ハイレゾパックには4MBのRAMが積まれておる。本体内蔵のRAMも4MBなので合わせて倍。N64が一度にやれる仕事が倍になるわけじゃ。画面描画の作業に割り当てるRAMの領域が増えたことで、美しいハイレゾ画面を描く余裕もできた、そんな感じかな。内蔵の4MBのRAMだけでは、普通の画面描画とゲームのための計算その他で手一杯なのじゃよ。

Q CGムービーのキャラをポリゴンのキャラという人がいるんですが、正しいの？
（東京都/ダース・モルオ）

混乱あるよなあ、このへん。『ゼルダ』のポリゴンキャラ劇を「リアルタイムムービー」とか呼んでしまったのが混乱の始まりじゃろうか。その人は、それを指して言ったんじゃと思うよ。わし個人としては、キャラ劇をムービーと呼んじゃイカンと思うんじゃがな。ムービーは撮影したフィルムを再生する映画のようなものじゃが、リアルタイムムービーはその場で役者本人が演じる舞台劇じゃよ。

Q N64本体の裏にある2ヶ所の四角いわずかなへこみは何？
（東京都／菅原祐介）

もともとなにかしらのシールを貼る予定だったのじゃろう。成形の金型が出来あがってからシールを貼る予定が無くなったか、もともと予定はなかったけど念のために場所を作っておいたか、どっちかじゃな。まあよくあることじゃよ。FCのディスクシステムなんて、とうとう一度も使われることがなかった拡張端子がついとったぞ。何をするつもりの端子だったのか、わしも聞きたい。

Q GBや振動パックに充電池を使っちゃいけないと説明書にあるのはなぜですか。
（東京都／クリオネ）

うーん。悪影響はないと思うんじゃが。充電池は、普通の乾電池と違って、急に切れるという特性がある。急にプツンといくわけじゃな。それを故障と勘違いされると面倒とか、セーブしないうちに切れても知らんよとか、そういうことなんじゃないのかなあ。充電池の電圧は1.2Vじゃが、乾電池も使ってるうちに電圧は下がってくるものなので、このへんは特に問題無かろう。

個人的には、突然の電池切れさえ我慢できるなら、充電池OKだと思います。というか、わし実際使ってるよ。ただ、決して推奨するものじゃないので、使うなら自己の責任においてな。

Q N64の画面の緑の部分だけが妙に蛍光しています。
（大阪府／いわし利佳）

テレビの調整で直らんかのう？「色の濃さ」や「色合い」といったような調整ツマミがテレビについておらんかな？色の濃さを少し下げるか、色合いを赤寄りに調整すると解決すると思うぞ。

「そんなことはとっくにやってるよボケ仙人」ってんでしたら本体の映像出力関係の不具合も考えられるので、気になるなら点検の意味を含めて修理に出しても良かろう。まあ他のテレビでも試してみてはどうかな。

今月のデス仙人

なんか思いのほかDr.ペッパーの反響が大きいです。「俺っちは飲めんね」とか、そんなのばっかり。わし好きなんだからいいじゃんよー。わしみたいな人間がおるから販売され続けとるんじゃ。でもDr.ペッパーライトは無くなって久しいし、売ってる自販機を探すだけでも一苦労なんじゃよな。一番近所の自販機からも最近消えてしまいました。とほほ。とりあえず飲んだこと無い人は飲んでみて、イケるようなら買い続けてください。売上が伸びればもっと買いやすくなるはずじゃ！とか言いつつ今日のお供はジンジャーエール。原材料見たけど、ジンジャーって割には生姜入ってないじゃんこれ。

◆パソゲー「エイジオブエンパイア」で馬文字作ってみました。わかりにくすぎ。でもゲームの方はかなり面白いんじゃよ。

●はみだし仙人

Q 「©」のマークは何なのですか？（etcのetcの中の人）

A Copyright の C。著作権・版権のありかを示すのじゃ。ゲーム画面などの著作物を掲載するときに添えるぞ。

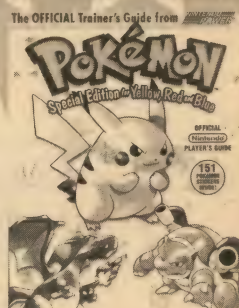
質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

メキシコ事情、そしてポケモンクリスマス商戦へ

行ってきました〜!! メキシコー。マザトラン！きゃ〜、サオヘン、ごめんなさい〜、バチがあたりました。着いたとたんに大嵐。その次の日から日本の夏の3倍も蒸し暑く、海に入れば一寸先も見えない濁り水。シュノーケリングも出来ずに泣きながら過ごしたバケーションでした。そこは、日本のガイドブックに載っていないような知られざる秘密の避暑地のはずでした。実際日本人観光客にまったく会わなかったのは初めてだったし、静かなホテルが建ち並んでいて……でもね、この時代、日本の旅行会社がリサーチしてないわけないじゃん。そう、そこは日本人の知らない穴場ではなくて、日本人に見捨てられた観光地だったわけでありました。通りを歩く人々は皆困惑して悲しそうな顔をしていたしなあ。することなかったしなあ。毎日、屋台のタコス屋（お腹いっぱい食べて3〜4ドル）に通うのだけがたのしみだったなあ……7回も通っちゃったなあ……恐るべしマザトラン。日本の人達が、世界中の一番良いところを知っていると思いました。さすが。

やることないし、本格的にメキシコのニンテンドー事情をリサーチしてみようということで電器屋さんやゲーム屋さんに出かけてみたのでありました。アーケードゲームはアメリカと同じように人気です。しかし、新しく値段の高い体感ゲームというのは皆無に等しく、イメージとしては、旅館の地下のゲームコーナーって感じ。ゲーム機自体も古いのが多いしね。任天堂を始め、沢山の企業がメキシコに工場を持っていて、工業製品を下請けに出しているんですが、それはメキシコの人件費が安いため。ということは、ゲームにしても一般の人々にとってはアメリカやカナダ、日本から送られてくる中古品が需要の中心で、店側としても最新式アーケードゲームなど買ってもモトがとれないのでしょう。お店のウインドウには、ポケモンやマリオなどのポスターが目立ちますが、一般の子供達には遠い存在なのでしょうか。ガラスケースには鍵がかけられ、店員に頼まないとパッケージさえさわれません。通りのあちこちに6、7歳のストリートチルドレンがガムを売ったりお金をねだったりしていますが、10円というお金をあげる人が何人いるでしょう。彼らにとってはそれが大金なのですが……。ゲーム機の値段はアメリカと殆ど変わりありませんから、家にゲームマシンがあるのはすごく裕福な家庭だけということです。いわゆる贅沢文化と言うか、生活のゆとりの部分の上に展開しているゲーム文化という存在について考えさせられました。

暑苦しいメキシコからシアトルに戻ると、そこはもうすでに枯れ葉の季節。この季節になると恒例のクリスマス商戦が始まる訳です。去年は『ゼルダ』で余裕のニンテンドーでしたが、今年も前評判は上々です。まずは『ドンキーコング64』!! そして『ポケモン』シリーズ。オフィシャル雑誌、ニンテンドーパワーの読者が一番期待しているゲームのベスト3までがポケモン（1位『ポケモンスタジアム』、2位『ポケモンイエロー』、3位『ポケモンスナップ』）です。原稿を書いている今現在（10月28日）には、『ポケモンイエロー』が発売されてしばらくたっていますが、発売開始3日で35万本を売り上げたという噂も入っております。ここまでアメリカのマーケットが『ポケモン』を受け入れるとは予想されていなかっただけに、感動的でさえあります。

ところで、このポケモンの勢いは、クリスマスのみでなく来年も続けて盛り上がりそうです。まず、いろいろな企業とのタイアップによるPRがドンドン続いております。11月8日から始まるバーガーキングのキャンペーンの内容（まだ一般にはナイショらしい）が凄い。キッズミールというお子様セットを買うと、まず57種類のポケモンの中から、決められた1つのキャラクターグッズがもらえる。それは、いままでのありきたりなお人形と違って、1つ1つ工夫された遊びが出来るようになっているんです。たとえばニョロボンは、ゴムで出来ていて水鉄砲として遊べる。ピカチュウなんて「ピカ！ピカー！」とかしゃべったりしちゃったりと個性にあわせたおもちゃが週変わり（もしかしたら日変わり？）でもらえて、しかも、トレードの日を決めて、特定のお店で子供達が集まってとりかえっこして遊ぶのだ。楽しそう。しかし、凄く手の込んだキャンペーンだよね。今アメリカで勃発しているハンバーガー安売り戦争の切り札になりそうな予感がします。

◆NOAのオフィシャルゲーム雑誌「ニンテンドウパワー」のポケモン特集号。アメリカでは今がブーム最高潮なのかな？

いろんな企業が、今何が旬で、どこと協力したら得かリサーチしていますが、アメリカ子供業界のナンバー1は、今やポケモンである、ということだけは間違いなさそうです。でもドンキーだって負けてません。デス仙人の愛する怪しい飲み物 Dr.ペッパー（私が中学校の時に1回日本で大々的に売り出したのだけれど、日本人には受け入れられなかった伝説のドリンクである）は、実はアメリカでは非常にポピュラーで（そのかわりもっと怪しいのがいっぱいある。ルートビールとか）、これがなんとドンキーコングとタイアップするらしい。こちらもまだテレビなどには出ていないけれど、とにかく、どのようなキャンペーンになるのか、今からすっごく楽しみです。

年末は『ドンキー』、そして『ポケモン金・銀』。クリスマスやお年玉で、何を買ってもらおうかな？

オウガバトル64

簡単すぎる！

神奈川県・処刑コップさん

私は『オウガバトル64』は簡単すぎると思う。特に、パラメータに差が出てくる中盤以降はヒドい。

その原因に、合成魔法・竜言語魔法がある。合成魔法は敵に大ダメージを与えられる上、眠りや麻痺などのオマケがついてくるし、竜言語魔法にいたっては、サラディンやメレディアに持たせた日には1回の戦闘で敵キャラを全員倒すことさえ可能である。これらの魔法は明らかにゲームバランスを崩し、ユニット編成の自由度を損ねてしまっている。

敵の弱さも問題である。敵が魔導師だろうが重装歩兵だろうが、魔法でガンガン押せてしまう。個人的には敵には特定の弱点をつくって、それをうまく突かないと容易には倒せない、という感じにして欲しかった。もっと編成に頭を使いたい。

もう1つ、このゲームの難易度を下げているのは敵のフォーメーションである。何故か敵リーダーがむき出しの位置にいることが多く、すぐに倒せ、そのユニットを無力化してしまえる。普通はリーダーというものは壁に守られているものではないのか？個人的にはもっとイジワルでイヤらしい編成にして欲しかった。それで戦闘ごとに頭を使いたい。例えば、強力な魔導師がいるが、重装歩兵に守られている。魔法は効かない……そこで、ソードマスターを後列に下げ、弱点であるソニックブーム（物理攻撃）で倒す…こんな感じ。

私は、『オウガバトル64』のシステム自体は良くできていると思うので、これらの点は実に残念だった。N64で出るからわざと簡単にしたのか？次の『オウガ』はもう少しシビアでもいいと思う。クエストさん、頑張ってください。応援してます。

「伝説の～」でも、たしかにこういう印象はありました。では自分で味方のユニットに制限を付けてみては？なるべく編成を変えない、とかアイテムを持たせない、とかね。

マリオゴルフ64

ゴルフゲームをなめてはいけない

千葉県・SHINOさん

僕が初めてゴルフゲームをやったのは小3の時、FCの『マリオオープンゴルフ』でした。この時僕は思った、「ゴルフゲームは難しい」と。

それ以来、ゴルフゲームは一切やりませんでした。しかし、『マリオゴルフ64』を友だちの家でやってみると、「なんだ、ゴルフって簡単じゃん」と全く昔のことを忘れてゴルフゲームをなめてしまいました。それに4人対戦もとっても面白かったので、ついつい『マリオゴルフ64』を買ってしまいました。

そして1人でやってみる。最初はとても簡単だったので、「コレは買わなければよかった」と思いましたが、まず最初に難しいと思ったのがキャラゲットでした。今ではマリオに6敗、ハリーに5敗、クッパにはなんといまだに1勝もしていないというありさま。次はリングショット。これがも一悪魔。ようやくスター30個集めました。他の友だちはとっくのとうにクリアしているというのに……。最後はトーナメント。マリオスターのトーナメントの最初の記録は+9。小3の頃と変わらない結果。

これからもゴルフゲームが上達するように『マリオゴルフ64』で精進することにしよう。

手先の技術もだけど、プレイの組立てもやり込むうちにだんだんだんだん上達していくのがわかるこのゲーム。まだまだ先は長いぜ。修行してドンドン上手くなって、友達を見返してやろう！

スーパーロボット大戦64

俺のこの手が（後略）

鳥取県・明鏡止水

はっきり言わせていただきますとワタクシ『スパロボ64』のタメにN64買いました。オマケに『リンクバトラー』のタメにゲームボーイカラーも買いました。正直、ソフト代まで含めるとかなりの出資になってしまったんですケド、まったく後悔しておりません！

つまりは『スパロボ64』はそれほど面白いんだ、ということを皆さんに訴えたいのであります。これまでのCD-ROMメディアの『スパロボ』では考えられないスピーディなゲーム展開、そしてコレもROMカートリッジのおかげみたいなんですけど合体攻撃！やはりコレが最高のヨロコビです。

黒い三連星にしても、これまでの『スパロボ』ではただの3人組の敵に過ぎなかったんですが、今回は連中を分断して戦う必要性が出てきたのです。そう、ジェットストリームアタック！敵までもが合体攻撃をしてくる、コレはホントに感動モノです。もちろん味方合体攻撃、例えばマジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザーの合体攻撃なんかは実に素晴らしい。地味目なところではゲッター+マジンガーなんかも良い。これは64ならではのことだとのこと、感動もひとしおです。

まぁ逆にマイナス点もあります。CD-ROMの大容量で実現していた登場キャラのセリフ、これが『スパロボ64』にはない。

だが心配ご無用！われわれスパロボファンならばたいていのセリフは文字を見ただけで頭の中に再生できます！さあご一緒に！「俺のこの手が光ってうなる！」

熱い、熱いスパロボ魂を見せていただきました。そうですね、『スパロボ64』はこれまで登場しなかったロボの登場や、合体攻撃なんかの新システムがイイ！

● はみだしインプレ

うーむ、どうも64のコントローラって格闘ゲームには向いてない。どうも十字キーが小さいんだよね。（大分県・邪悪の権化ディオ）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP83参照。

はみだしフォーラムQ もう冬気分ですネ！（大分県・品質本位）

A 街行く人も、コートを着てたりマフラーしてたり。そろそろ家にこもってゲーム三昧ですか。

読者の手紙から N64フォーラム

ハイ、2000年1月号でございます。ども。
21世紀の幕開け、皆さんいかがお過ごしでしょうか？
って文章を抵抗無くすらすらと読んじゃったひと、要反省ですぞ。
21世紀は2001年から。早まって記念パーティとかやらないようにね。

ドリテクの楽しみ方

東京都・宝山　りふぁさん

金のスタルチュラ無限増殖のドリテクについてですが、私は別に載せてかまわないと思います。

私は、金スタ100匹、自力で集めました。そのご友人のように、苦労して探しました。

けれど、そのドリテクを見たとき、今までの苦労が無駄だなんてみじんも思いませんでした。だって、金スタ集めは、楽しかったから。賞品のためにやっているのでもなければ、記録をパーフェクトにするためにやっているのでもない。賞品のため、ならば、金スタ増殖は意味のあることで、賞品のためにコツコツ探したことはムダになってしまうかも知れません。

でも、各地に金スタを残したまま100匹になっても、楽しくも何ともないでしょう。金スタを探し、印を集めるのが面白いのですから。金スタ集めをする人は、バグ技があってもなくても集めるし、集めようとしない人は、バグ技を見なくても集めないでいるのです。実際私は、そのドリテクを知った時点で100匹集めておらず、その後もコツコツ集めました。それが楽しい(笑)。

集めるのも楽しいけど、ドリテク使ってみるのも楽しいでしょう。例えばこのドリテクの場合、2回目プレイ時に、そのクモ以外殺さずに印100個GETとか、999匹とか、また別の楽しみ方ができるわけです。金スタの場合、2回目には場所がわかっていますし、ね。

ゲームというのは、遊び手がいろいろな遊び方を開発できるものです（特に『スマブラ』とか……）。それにバグ技を利用するのは、危険という意味でまた別の問題があるとは思いますが、楽しさ、遊び方の広がりとして、よほど危険なもの以外はかまわないと思います。

バグ技100匹と地道に100匹。どっちを遊んで楽しいかと思うかは、やはり地道に集めたほうでしょう。「バグ技で集めちゃえばいーや」なんて思っている人は、バグ技がなければ攻略本見てただ集めるか、集めずにいるかだけのこと。……もったいないなぁ(笑)。

ゲームの最終結果がどうとかでなく、最大限にゲームを楽しむことができる人こそが、本当の「ゲームがうまい人」なのではないでしょうか。

結果ではなく、経過を楽しむ。これこそがゲームの醍醐味のハズだよね。その経過をすっ飛ばして結果だけ手にしたってつまらない、ってことか。

嬉しい悩み

広島県・テレサ母さん

こんにちは。いつも子供と楽しく読んでます。

『ポケモン金・銀』が11月21日と、2ヶ月発売延期になったことで、8才の息子はとてもがっかりしてしまいましたが、親の私のほうはそれと同時にちょっと困っています。というのは、『ポケモン金・銀』を皮切りに息子好みのソフトが次々と発売されるからです。私の予定としては、今頃『ポケモン金・銀』で遊んで、落ち着いた12月頃、そうクリスマスに『ドンキーコング64』を買ってやろうと、そんな感じでした。で、お正月はお年玉で買うソフトが何かぼちぼち出るだろうと……。ところが、64ドリームやテレビなどを見ていると次々と新しいソフトが発表されていて、それらがどれもおもしろそうじゃありませんか！……『ポケモン金・銀』の次は『ドンキーコング64』で、『マリオパーティ2』、そして『スーパーマリオRPG2』その次は『ゼルダ外伝』と『星のカービィ64』……。

そして外せないのがGB版の『ゼルダの伝説　ふしぎな木の実』シリーズなのです。今年は夏から秋にかけて息子好みのN64ソフトが発売されなかったので、間を保たせるつもり（ごめんなさい）で買ったGB『ゼルダの伝説　夢を見る島DX』（何と1500円で売っていた）に息子は大ハマリで3度もクリア。点目の可愛いリンクが大好きになってしまったのです。

どうしましょう。悩んでいます。ゲームソフトを買う、買わないの決定権は親である私が持っていますが、もちろん全部は買ってやれないので『ポケモン金・銀』のあとは子供と相談しながら買うソフトを絞っていこうと思います。64ドリームさんも、これからのソフトの情報いろいろ教えてくださいね。お願いします。

今度はいい間隔（延期があったりして）で発売日が決まってほしいと調子のいいことを願っている母親です。

発売予定のソフトがない時はとってもさみしいし、かといってやりたいゲームが目白押しだとこんどはお財布がさみしい。世の中ってのはうまくいかないもんだね。

少数精鋭とは

石川県・井上　かおるさん

任天堂が重厚長大な大作ゲームを目指さない事を私は支持します。しかしサードパーティにまで、それを求めることは反対です。

某雑誌に新ハードに対するユーザーアンケートが載っていました。ドルフィンの購入については「まだわからない」という回答が一番でした。任天堂支持者以外にとってはサードパーティの参入状況や、どんなソフトが出るかが購入の決め手であって、このハードさえあればいろんなソフトができると思

えるほうを買うのではないでしょうか。ハードの普及台数が低いと、いくらいいソフトでも売れないことはN64が証明したと思います。『テンエイティ』の雪の表現や『ウェーブレース64』の波の表現など今でもすごいと思いますが、思ったほどは売れていません。いいソフトなのに思ったほど売れない、このもどかしさは多くのN64ユーザーが感じているのではないでしょうか？

私はN64が発売されるまで最終的に売れるハードはN64だろうと本気で信じていました。そして『スーパーマリオ64』をプレイしたときの衝撃から、この1本だけでもN64は売れるに違いないと確信しました。しかし任天堂の少数精鋭主義はソフトメーカーだけでなく、ユーザーをも少数精鋭にしてしまったと思います。少数のユーザーがN64は凄いと言っても、そのすごさがわからない人が他のハードを買えば、サードパーティもビジネスである以上そちらのハードを中心にしてゆくことになり、その中から新しい試みのゲーム（音ゲーなど）も出てくることになります。少数精鋭主義は他のハードから良質なソフトが出ない場合は有効でしたが、現実はそう甘くはありませんでした。

ハードメーカーの使命は、自分の考えをサードパーティに押しつけることではなく、サードパーティが利益を出せるようにすることです。そのためには多くのユーザーを集めなければなりませんし、ユーザー獲得のためには多くのサードパーティと多様なソフトを集めなければならないのではないでしょうか。

ほとんどのユーザーは、そのハードのコンセプトを買うのではなく、実際にどんなゲームを遊べるのかを考えて買う。基本だけど見落としがちなことかも知れないよね。新ハードを作る側の人たちも、忘れないでほしいものです。

64DDの可能性

千葉県・64MASTERさん

最近このコーナーで、「64DDの期待作がなくなった」という大変見苦しい（？）内容の文が多くなってきました。それはそれで当たっていると思う人もいるでしょうが、僕はどう考えてもこの考えに納得できません。というよりも、僕はその逆、つまりN64よりも64DDのほうに期待しています。なぜならば、64DDのコンセプトが僕の好みにあったものだからです。そのコンセプトとは「創作」です。

64DDは、N64のように、クリエイターによって造られた道をただ単に突き進むというものではなく、自分で道を作っていくというものです。このコンセプトを通す為に『マリオRPG2』や『MOTHER3』がROMカートリッジに変更されました。確かにクリエイターがあらかじめ作ったものをプレイするのもいいのですが、楽しいのは最初だけです。さすがに大半のソフトは、2回ほどプレイすると飽きがくるでしょう。しかし、「自分で創る」というものは、遊び方が自由かつ無限大ですから、長く、末永く遊ぶことができます。この点からドルフィン発売後のN64は、64DDによって支え続けられることになるはずです。

今後、64DDでは、『マリオアーティストシリーズ』や『サウンドメーカー』、『ゲームメーカー』などといった、いわゆる「クリエイトゲーム」が発売を控えています。これらを効率よくリンクさせ、1本のRPGを創りあげるのが僕の夢です。

N64のパワーアップキットというよりも、かなりその使い方が特化されてきた感のある64DD。こうなってくると会員制もアリなのか、って気もしてくるね。

ROMを捨てないで

三重県・バストライナーさん

新世代機ドルフィンと64DDの話題が多い今日この頃ですが、ここでROMカートリッジ採用のN64の良さを再認識すべきだと思います。ROMの良さといえばやはりロード時間の短さ。アクションゲームやスポーツゲームなどではその良さが如実に現れます。アクションゲームなら次のステージに行くとき、ゲームオーバーになって再開するときなんかはロード時間が長いとホントにイライラします。それに、電源を入れてすぐゲームが出来るという利点は捨てがたいモノがあります。ちょっとだけ遊びたい、なんて時はやっぱりROMが一番だと思うんですが。

N64がメディアとしてROMカートリッジを採用したときにも、やっぱりプレイ中のタイムラグを考えたと聞いています。いまこそ原点に戻って考えるときかな？

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

FROM READERS

●テストの前日、64ドリームを読みふけっていたら、いつの間にか日付が変わっていました。「やベーっ」と思ったけど、幸せに眠りました！テストの結果は秘密。
（富山県・すこーん）

●デス仙人のN64教室、話がマニアックすぎてわけわかんないです。難しすぎです。人間でもわかりません。（福井県・アツシン）

●エムブレム激ムズです。
（神奈川県・高屋　洋介）

●札幌に雪が降りました…発売ラッシュ前なので今後は財布も冬になる…。（北海道・五十嵐　孝幸）

●64DD、月2500円は安くていいが、アクセスポイントが東京だけではつらい。（愛知県・かちゃも）

●このごろ『ゲームボーイウォーズ』のし過ぎで30時間ぐらいムダにしました。僕はここに宣言します。今後大学受験が終わるまで絶っっっっっ対にゲームはしません。
（福岡県・じゃん・りゅっく・くーがー）

●今、『ゼルダ』に夢中。だけど、仕事柄毎日は出来ないので大変です。（群馬県・トラック娘。）

●N64フォーラムはみんなのいろんな意見が聞けていいですね。ただ、少し読むのが疲れちゃいます。
（千葉県・クドウ　マリ）

●12月号、「もうすぐ29歳の2Dライクさん」へ。安心して下さい。30代の主婦も毎月楽しく読んでいます。主人も3歳の息子と取り合いながら読んでいます。ゲームを楽しむのに年齢なんて気にしちゃダメですよね。
（京都府・尚くんのママ）

●64DDがカードでのお支払いとは…。さっそく父に頼んだら、「早起きするなら」と言われてしまいました…。ほんとネボスケなんですよ。（東京都・社長）

●読者のページが大好きです。ただ「いい！」とか「すばらしい！」だけじゃなくって、個々が意見を持っている批評がしっかり載るし、読んでいて「そーいう考えもあるんだ」と思えます。
（東京都・白石　みゆき）

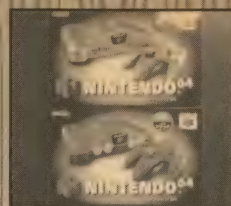
●カレンダーの全プレ、絶対送ります。彼には「えー歳して…。」と言われても、送りま～す。
（愛知県・ひでっぷう）

●グチっぽい記事はもう止めてほしい。490円はらってグチ聞かされても困る。
（鳥取県・山崎　貴之）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03（3230）0675

右で紹介した「オススメSFC書き換えソフト」の、容量や書き換え価格などの詳しいスペックは、86ページにある「NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧表」をご覧下さい

ドクトルエンドーのロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

GBだけでなく、N64にも限定モデルが続々と登場。GBは携帯ゲーム機だから、何台持っていても、それほどスペースをとらないけど、N64はさすがに何台もあると邪魔になってしまう。何かいい収納方法はないだろうか…。

オススメSFC書き換えソフト

台湾大地震の影響で、GB書き換えサービスの開始が遅れているけど、忘れちゃならないのがSFCソフトの書き換え。本格スタートから間もなく2周年を迎えるだけあって名作ソフトが数多くあるのだ。そこで是非遊んでもらいたい名作を3本紹介するぞ!

スーパーファミリーゲレンデ

十字キーと、ABXYボタンをそれぞれ左右の足に見立てて操作するスキーゲームだ。「なえば」「ニセコ」など、8つのゲレンデが用意されている。ゲームモードは、各ゲレンデの規定タイムをクリアしていく「ゲレンデバトル」、最大12人登録可能な「タイムアタック」、8つのゲレンデで人助けをしていく「ストーリー」がある。詳しい操作方法を教えてくれる「スキースクール」で練習すれば、すぐにゲームに慣れるぞ。

➡盛りだくさんのゲームモード。スキーショップで用具を選んで、滑降性能を決めよう

➡ステップターンやウェーデルンといったテクニックも決められる、本格派の内容だ

スーパーファミコンウォーズ

FCやGBでおなじみの戦略シミュレーションゲーム。『ファミコンウォーズ』と全く同じマップが15面、新規マップが15面、4人プレイ専用のマップが10面の、合計40ものマップが用意されている（隠しマップもあるぞ)。この4人プレイは、人間4人での対戦や、人間2人＋CPU2人といった対戦も可能なのだ。CPUの思考速度も快適だし、新兵器や将軍キャラなども加わっているので、長〜く楽しめる1本だ。

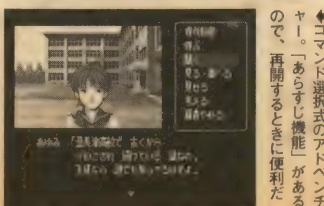
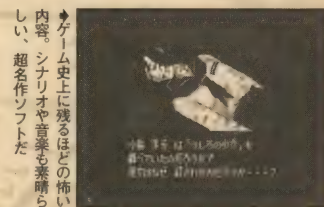
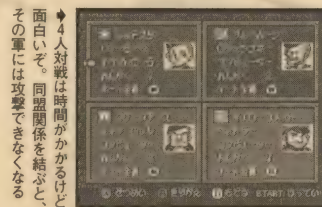
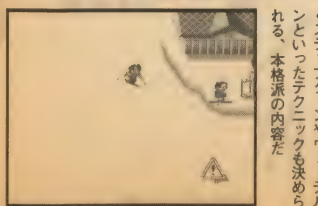
➡4人対戦は時間がかかるけど面白いぞ。同盟関係を結ぶと、その軍には攻撃できなくなる

➡小さなものから、大きなものまで多彩なマップ。不利な局面から開戦されるマップもある

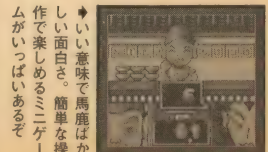
ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女

1989年に、ディスクシステムで発売されたタイトルのリメイク版。私立丑美津高校に通っていた、小島洋子という少女が何者かに殺された。洋子は「探偵倶楽部」というサークルで活動していたが、殺される数日前から、学校に伝わる「うしろの少女」という幽霊の噂話のことを熱心に調べていたらしい。プレイヤーは、この「うしろの少女」の謎を解き明かして、事件の真相を突き止めるのが目的のアドベンチャーだ。

➡ゲーム史上に残るほどの怖い内容。シナリオや音楽も素晴らしい、超名作ソフトだ

➡コマンド選択式のアドベンチャー。「あらすじ機能」があるので、再開するときに便利だ

今月のオレはこれを買う!

12月20日までに発売される、購入予定のソフトは『おわらいよゐこのげえむ道』の1本。ゲーム内の住人たちとミニゲームで勝負していくアドベンチャーゲームだ。そのミニゲームは簡単な内容ながらついついハマってしまう面白さで、しかも30種類も収録されているから、かなりお徳感が高い。ちなみに「64DD」は、N64本体とのセットを注文済み。もちろんクリアブラックのN64が欲しかったからだけど（笑)。また、12月1日に発売されるクリアレッド・クリアブルーのN64も綺麗な色なので購入予定だ。これでN64本体は、通常版・ゴールド・ダイエー・ミッドナイトブルーと合わせて、計7台に…。

➡いい意味で馬鹿ばかしい面白さ。簡単な操作で楽しめるミニゲームがいっぱいあるぞ

秋葉原価格調査団（11/9調査）

今月は、今までお買い得価格だった旧作ソフトが売り切れてしまったせいか、全体的な価格はかなり高めとなっている。特筆すべきお買い得ソフトはないものの、クリスマスシーズン前にはもう一段くらい価格が上昇すると思われるので、狙いのソフトがある人は今のうちに購入しておくといいかもしれないぞ。以前は発売から2～3週間くらい経過すると、途端に安くなっていた新作ソフトも、意外と価格が安定するようになった。また『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』など、秋葉原では完全に見かけなくなった旧作ソフトもちらほらと増えているぞ。

◆『電車でGO!64』は、とうとう音声認識システム同梱版の方が安くなってしまった（4980円）

各ハードのお値段

NINTENDO64	11400円
ゲームボーイカラー	6480円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	19900円
プレイステーション	13500円
ワンダースワン	4280円
ネオジオポケットカラー	5980円

「GBカラー」が早くも品薄気味。年末には売り切れ続出か？

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	1980	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1480	アクレイムジャパン
ウインバック	7800	6280	コーエー
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	1980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	3980	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1480	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1950	アスキー
エアーボーダー64	7980	1980	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	1280	セタ
エクストリームG	6800	1980	アクレイムジャパン
エクストリームG2	6800	2980	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN THE ZONE'98	6800	2480	コナミ
NBA IN THE ZONE2	7800	5980	コナミ
F-ZERO X	5800	1970	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	1480	任天堂
エルテイルモンスターズ	6800	2980	イマジニア
AI将棋3	7800	3980	アスキーサムシンググッド
オウガバトル64	7800	2780	任天堂
おねがいモンスター	6980	3980	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	売り切れ	コナミ
格闘伝承～F-cup Maniax～	6800	4980	イマジニア
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1480	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	3980	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	4980	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1280	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2980	イマジニア
キングヒル64	6980	1979	ケムコ
ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	2480	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	3980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	980	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	5480	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	980	アクレイムジャパン
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	7800	6480	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	980	コナミ
実況G1ステイブル	7800	3972	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	6480	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	2980	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	1980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2480	イマジニア
シャドウゲイト64	6980	4980	ケムコ
新世紀エヴァンゲリオン	8800	6480	バンダイ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
人生ゲーム64	6800	2480	タカラ
新日本プロレス 闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス 闘魂炎導2	6800	4980	ハドソン
進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町	6800	3980	コナミ
スター・ウォーズ エピソード1レーサー	6800	3980	任天堂
スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊	6800	5780	任天堂
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	980	任天堂
スターソルジャー バニシングアース	6800	1980	ハドソン
スターフォックス64	4800	3780	任天堂
スノボキッズ	6800	980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	1980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	980	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマンバトルフェニックス	6800	3980	ハドソン
スーパーボウリング	6800	3980	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	1970	バンプレスト
スーパーロボット大戦64	7800	6480	バンプレスト
ズール～魔獣使い伝説～	6800	5480	イマジニア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	6800	1780	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	売り切れ	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	1980	アトラス
チョロQ64	6800	2970	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1480	任天堂
デザエモン3D	7800	3980	アテナ
テトリス64	4980	1980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080° スノーボーディング	6800	1980	任天堂
電車でGO! 64	6800	4980	タイトー
DOOM64	7800	1980	ゲームバンク
トップギアオーバードライブ	6980	1980	ケムコ
トップギアラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん のび太と3つの精霊石	7980	売り切れ	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	2480	エポック社
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4970	任天堂
ぬし釣り64	6800	4980	パックインソフト
バイオレンスキラー	7800	2980	gemzi
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	売り切れ	コナミ
HYBRID HEAVEN	7800	5980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	3980	ハドソン
爆裂無敵バンガイオー	5800	4780	トレジャー
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
パチンコ365日	6980	3380	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1980	T&Eソフト

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	1980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	1950	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	3780	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ビーストウォーズ メタルス64	7800	6480	タカラ
PDウルトラマンバトルコレクション64	6800	5280	バンダイ
ファイティングカップ	6800	2480	イマジニア
ファミスタ64	6800	980	ナムコ
V-RALLY EDITION99	7800	6780	スパイク
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよSUN64	5980	2280	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀 極64	6800	3980	アテナ
プロ麻雀「兵」64	6480	5480	カルチャーブレーン
HEIWAパチンコワールド64	7900	3380	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	4980	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4970	任天堂
ポケモンスナップ	6800	2980	任天堂
ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5800	コーエー
マジカルテトリスチャレンジ	6800	2980	カプコン
マリオカート64	4800	3970	任天堂
マリオゴルフ64	6800	4980	任天堂
マリオのフォトピー	9800	1980	ハギワラシスコム
マリオパーティー	5800	3780	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	980	イマジニア
森田将棋64	9800	3972	セタ
夜光虫64～殺人航路～	6800	5480	アテナ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1979	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	6280	コナミ
ラストレジオンUX	6800	1980	ハドソン
Rally'99	6800	4980	イマジニア
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	1980	ボトムアップ
64大相撲2	6980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	760	バンダイ
64トランプコレクション	6980	980	ボトムアップ
64花札	6800	5480	アルトロン
LODE RUNNER 3-D	6800	3980	バンプレスト
ワイルドチョッパーズ	6980	2972	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	1979	エニックス

GBお掃除作戦

GBソフトのセーブデータが消えてしまった経験はないかな？ データが消えてしまうのは、ほとんどがカセットや本体の端子の汚れによる、接触不良が原因なんだ。任天堂から、カンタンに端子のお掃除ができる「クリーニングキット」が発売されているぞ（800円）。大切な『ポケモン金・銀』のデータをなくさないためにも、こまめにお手入れしておこう。

◆そのまま軽くこするだけでお掃除完了！ゲームショップで販売中だ

自腹プレゼント

今月は、GBソフト『カエルの為に鐘は鳴る』をプレゼントしましょう。このソフトは以前にもプレゼントしたことがあるけど、アンコールの要望が多かったのと、近所のゲームショップで再び発見できたので、2度目のプレゼントにしました。いつものようにアンケートハガキの希望プレゼント欄に「99番 カエル」と書いてご応募下さい。今回は3名様に!

◆もうすぐ書き換えできるけど、パッケージ版は説明書付きなのが魅力だ

●はみだし大通り

Q 月にいくらぐらいゲームにお金をつぎ込んでるの？（奈良県・ディスクマニアさん）

A その月の発売タイトルにもよるけど、平均すると月5万くらい、多いときは10万円以上つぎ込むこともあります。今度の12月は楽しみなソフトや限定モノが多いので、10万を越えるのは確実かな。おかげで貯金なんてありません（涙）。

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1～Vol.4	8	16	任天堂	各2000
	ピクロスNP Vol.5（12/1より）	8	16	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1・2	4	16	世界文化社	各2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー!パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

SFC&GB発売カレンダー

- NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
- C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
- P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

【12月以降発売予定】

12月1日 **ピクロスNP Vol.5**/PUZ/任天堂/2000円/NP

ゲームボーイ

【11月発売予定】

21日 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/3800円/C
21日 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/3800円/C
25日 **筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～**/ACT/コナミ/4500円（予）/C
25日 **ビートマニアGB2 ガッチャミックス**/ETC/コナミ/4300円（予）/C

【12月発売予定】

3日 **ザ・グレイトバトルPOCKET**/SLG/バンプレスト/未定/C
10日 **マリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～**/RPG/イマジニア/4500円/C
10日 **エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～**/RPG/イマジニア/4500円/C
10日 **電車でGO! 2**/SLG/サイバーフロント/4200円/C専用
10日 **SUPER BOMBLISS DX**/PUZ/BPS/3980円/C
10日 **グランデュエル**/ETC/ボトムアップ/4500円/C
16日 **がんばれゴエモン～もののけ道中 飛び出せ鍋奉行～**/RPG/コナミ/3980円/C
17日 **爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～**/RPG/カプコン/4300円/C
17日 **トップギアポケット2**/RAC/ケムコ/4200円/C専用
17日 **スウィートアンジェ**/TAB/コーエー/3980円/C
17日 **突撃! パッパラ隊**/SHT/J・ウイング/4500円（予）/C
17日 **ボンバーマンMAX 光の勇者**/RPG/ハドソン/3980円/C専用
17日 **ボンバーマンMAX 闇の戦士**/RPG/ハドソン/3980円/C専用
17日 **ポケットカラービリヤード**/TAB/ボトムアップ/3980円/C専用
17日 **ポケットカラー麻雀**/TAB/ボトムアップ/3980円/C
22日 **おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して3丁目～**/ADV/コナミ/4500円/C
22日 **レミングスVS**/ACT/J・ウイング/4500円（予）/C
22日 **パチンコ必勝ガイド データの王様**/ETC/BOSSコミュニケーションズ/4980円/C
22日 **ポケットカラートランプ**/TAB/ボトムアップ/3980円/C
23日 **ハリウッドピンボール**/TAB/スターフィッシュ/3980円/C
24日 **スーパーチャイニーズファイターEX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
24日 **森下卓八段監修 本格対戦将棋「歩」**/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C
24日 **ロボットポンコッツ「月」バージョン**/RPG/ハドソン/3980円/C
中旬 **みんなの将棋-初級編-**/TAB/エムティーオー/3980円/C
下旬 **ポケットプロレス**/SPT/J・ウイング/3980円/C

【2000年以降発売予定】

1月27日 **ハイパーオリンピックウィンター2000**/SPT/コナミ/4500円（予）/C
1月 **ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～**/RPG/イマジニア/3980円/C
1月 **かわいいハムスター（仮称）**/SLG/エムティーオー/3980円（予）/C
1月 **メタファイトEX**/ACT/サンソフト/3980円/C
1月 **Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン**/RPG/メディアファクトリー/3980円/C
2月10日 **F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR II**/RAC/ビデオシステム/4300円（予）/C
2月 **GO! GO! ヒッチハイク2**/TAB/J・ウイング/4500円/C
2月 **メタモード**/RPG/コーエー/3980円/C
2月 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～**/ACT/任天堂/3800円/C専用
3月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
3月 **ディノブリーダー4**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
3月 **ポケットクッキング**/ETC/J・ウイング/4800円/C
3月 **THE BLACK ONYX DX**/RPG/BPS/4500円/C専用
今冬 **白江七段の対局囲碁**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
今冬 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3200円/C
今冬 **モンスターファームバトルカードGB**/SLG/テクモ/3200円/C
今冬 **ダビスタ牧場**/SLG/メディアファクトリー/未定/C
春 **真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」**/RPG/アトラス/未定/C
春 **真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」**/RPG/アトラス/未定/C
春 **カードヒーロー**/SLG/任天堂/未定/C

【発売日未定】

未定 **ウルトラベースボール**/SPT/カルチャーブレーン/3900円/C
未定 **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
未定 **スピーディーゴンザレス（仮）**/ACT/サンソフト/3980円/C
未定 **ダフィーダック（仮）**/ACT/サンソフト/3980円/C
未定 **スター・ウォーズ エピソード1 レーサー**/RAC/任天堂/未定/C専用
未定 **スーパーマリオブラザーズDX**/ACT/任天堂/1000円/C専用/NP
未定 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C

ゲームアナリスト

平林久和が語る、64DDのこと。

Hisakazu Hirabayashi

TALK ABOUT 64DD!

いよいよ64DDが起動する。
12月からランドネットDDが行おうとする新サービスは、
これまで64DDの可能性について多くを語ってきた
ゲームアナリストの目には、どのように映っているのか——。
今月は、独特の視点でゲーム業界を斬る平林久和氏に、
64DDについてホンネで語っていただいたのだ。

平林久和プロフィール

1962年神奈川県生まれ。青山学院大学経済学部を卒業後、ゲーム雑誌編集者を経て、91年、株式会社インターラクトを設立。著書に『ゲーム業界就職読本』(アスペクト刊)などがある

ゲームショップも「編集」されてもいい

64DDの話はちょっと置いといて…(笑)。実は今日、僕がたまたま仕事をお手伝いしていたゲームショップが、東京・渋谷のスペイン坂にオープンしたんです。「bit TOUR's」*というお店です。ちょうどいま、そこから代官山*に戻ってきたところなんです。けっこう長い行列ができいて、大盛況のうちにオープンをむかえられたので、僕はちょっと興奮気味なんです(笑)。

そのお店を作るにあたって、僕が提案したことは、「近ごろはゲームのカタチが変わってきているし、お客さんの楽しみ方も変わってきている。それなのに、ゲームの売り方はぜんぜん変わってきていないじゃないか?」ということなんです。

これまでのお店って、N64、PS、サターン、ドリームキャスト、GB、ワンダースワンというゲームの機種ごとに棚を分けて、そこに新作を並べていたわけです。それで、ソフトがちょっとでも古くなると在庫にしてしまうという、時間軸で棚のなかをローテーションさせていたわけですね。「機種と時間という2つの軸だけのお店って本当にいいの?」ってすごく疑問を感じていて…。

でも、世の中には、ゲームの機種なんかどうでもよくって、たとえば『バイオハザード』だけの世界観にハマっている人もいるわけです。そこで、そのお店の一角に、『バイオハザード』のジャケットからリストバンド、ライターに至るまで、ありとあらゆる関連グッズを揃えて、ソフトの世界観だけで勝負するようなことを試みたわけなんです。

一方で、いいソフトなのに、わずか1週間や2週間で寿命を終えてしまうという現状は、すごくダメだと思うんです。そこで、7月に発売された『どこでもいっしょ』(PS)…、このソフトを選んだのは、若い人が集まる渋谷という立地条件もあったりするんですけど、「このゲームの売上げのヤマをもう1回作ってやろうじゃないか」と。それで、お店に入ってすぐの場所に、キャラクターグッズなんかと一緒にドーンと据えたりしているんですね。

そのように、ゲームの売り方がもっと「編集」*されていいと思っているんです。ゲームの向こう側にはいろんなお客さんがいますよね。みんながみんな、いつもゲーム雑誌を読んでいて、ハードごとにソフトの発売日がわかっているお客さんばかりではないんです。いまの流行り言葉で言えば「エモーション」。「僕、これにハマっているんだ」とか、「このキャラ、かわいい～」とか、「すべてのゲームが好きなわけじゃないけど、ダンスゲームは好き」とかね。レースゲームだけやってる人、競馬ゲームだけやってる人、そんな多種多様な人たちがゲームのまわりにいっぱいいるわけです。

そこで、「われわれのゲーム業界にはどんな売り物があるの?」ということを探ってみると、衣服、グッズ、音楽CD、本…、ゲーム業界の売り物って果てしなくいっぱいあるわけです。これらのモノを生かせば、「ゲームの発売日もよくわかっていないような人をゲームにつなげることができるんじゃないか」と、お店を新しい軸で「編集」したというわけなんですね。

このお店は、たまたま渋谷のスペイン坂という場所にオープンしたわけですけど、他の立地、たとえば新宿や秋葉原…、もっと言うと、名古屋の栄とか札幌の駅前になっていれば、顔つきがまったく違う店になっていたでしょうね。ということで、この業界のショップというのは、どんどん「編集」されていかなければいけないんじゃないかと思うんです。

64DDは「編集」されたハード

前置きが長くなりました。いよいよ本題の64DDについての話に入ります。64DDを昔ながらの機種軸で、「このハードはどのくらい売れるんだろう?」と

●bit TOUR's
ポケモンカードなどを発売しているメディアファクトリーが運営するゲームショップ。オープンしたのは1999年10月29日。
http://www.bittours.com

●代官山
渋谷の近くにあるおしゃれな街。マリーガルマネジメントの本社があり、平林さんやマリーガルクリエイターのインタビューもここで行われることが多いのだ。

●ゲームの売り方を編集
「bit TOUR's」のスポーツコーナーには『パワプロ』や『マリオゴルフ64』など、おなじみのソフトのほかに、「ナンバー」などのスポーツ専門誌が置かれていたりするのだ。

か、「ソフトはどのくらい揃っているんだろう？」「どんなお客さんがいるんだろう？」という視点から見ていったら…、はっきり言いましょう、まったくもって敗者のハードだと思います。だって、メーカーが自ら「初回は10万台」と言っているわけですから。それに、発売が予定されているソフトに関しては立派だと思いますが、サードパーティ*から「新規参入決定！」という報がいっこうに入ってきませんよね。

でも、僕は思うんです。64DDというのは、たとえば最初から100万部や1000万部売るというメジャー雑誌のようなものを目指すというよりも、10万人の必要とする人たちに届けるというように「編集」されて出るんだなあと。もし、64DDがPSに対抗して、あるいはドルフィンに先行して「1000万台を売り出して世界のハードにしたい」と言うんだったら、「ふざけるな、バカヤロー！」と僕はメッタ斬りしたと思います。でも、そうじゃなかった。それで、「初回10万」という「編集」の仕方もあるんだと感じたわけです。

世の中の雑誌の全部が、「週刊少年ジャンプ」のように何百万部も売れなくてもやっていけるし、世の中の新聞がすべて「読売新聞」のように大部数じゃなくっていいわけですよ。読者の数が限られた、たとえば住職さんが読む専門誌があってもいいと思うし、人口の少ない地方都市にも、その土地の特色を生かした地方紙ががんばっているわけです。ゲーム機もそれと同じだと考えればいいんです。

だから、64DDを評価するにあたって、「買ってみたけど不満だった」とか、「やってみて面白かった」というんだったらわかるんですけど、これまでの価値観のように「ハードの勝ち負け」という視点で、デビュー前から評価されてしまうのは残念ですね。昔ながらの編集なき大量生産、大量販売…、ソフトの数が多ければいい、ハードの普及台数が多ければいいということだけで、64DDを見なくってもいいのではないのかなあと。編集されてモノを売る時代ということを考えた場合、「64DDもひとつの新しい視点である」と認めてもいいんじゃないかと思うわけです。

64DDは高いか それとも安いか

それで、64DDの価格の話をすると、月々2500円という値段が高いか安いか、それはみなさんでご判断ください。ランドネットDDはそれが実に安いサービス*であることを強調しているわけですが、個人的にも確かに安いと思います。

けど、例えば「PS2」とソフトを1本買うと4万6000円くらいになるわけで、それが高い買い物になるかというと、仮に最初に1本しかソフトを買わなくても、「あとで買いたくなるようなソフトがたくさん楽しめるかも」という期待感も付加されてくるんです。つまり、株の世界とは逆の話…、「買ったときより価値が上がるかもしれない」と喜んで買うのが株の世界だとすれば、ゲーム機というのは、ハード1台が高いものであっても、ソフトを1本、2本と買い足していくことによって、大人の世界の言葉で言うと「ハードの価格が減価償却されていく」わけです。つまり、所有するソフトが増えれば、ソフト1本あたりのハードの価格*は限りなく0円に近づいていくわけですね。そのような視点で読めば、決してPS2が高いわけでもなく、64DDが安いわけでもないんです。

64DDの現時点の価格は、株価でいえば割合買いやすい値段になっていると評価ができる反面、今後「どんなソフトが出てくるのか」という不透明感は、ずっとつきまとうと思います。でも、「先のことはいいんだ。いまはこのソフトで遊びたいから64DDを買うんだ」という人がいたら、それもまた、正しい選択だと思っているんです。

と言うのも、ソフトが素晴らしいんです。とくに『巨人のドシン1』と『タレントスタジオ』がむちゃくちゃいいんです。この2本のソフトこそ、64DDでしかできなかったゲームのいい例であって、この2本のゲー

64DDカンタン組立講座①

①64DDが届いたら、注文通りのソフトや周辺機器が入っているか、しっかり確認しよう！
ジャーン！

②最初にメモリー拡張パックをN64本体に差し込もう。
シャカーン！
▲すでにハイレゾパックを使っている人は、この作業は必要ないぞ

③N64本体の「EXT」と書いてある裏ぶたをはずしてから、64DDの上に乗せよう！
ドシン！

④合体させたN64+64DDをひっくり返し、2カ所にあるネジを指でしっかりまこう。
クルッ、クルッ！

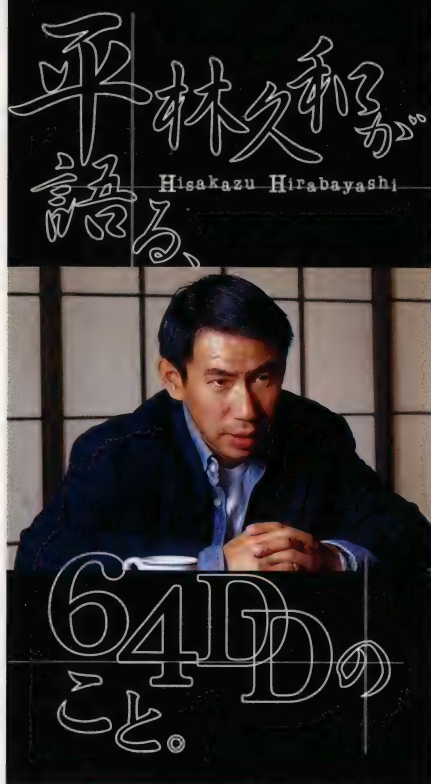
⑤いつものように電源アダプターをはめこみ、コンセントをさしこむ。
カシャッ！

⑥すぐにランドネットを覗いて見たい人は、NINTENDO64モデムをさしてみよう。
色はクリアダークブルー！

●サードパーティ
当初は64DDで出る予定だったクエストの『オウガバトル64』。サードパーティのソフトの中でも、当初の予定を変更して、ディスクからカセットに仕様変更したソフトは少なくない。

●安いサービス
深夜に流されているCMでも、音楽CDやピザなどの値段と比較しながら、64DDのサービスの安さを強調している（詳しくは94ページを見てね）。

●ハードの価格
N64の発売日に『マリオ64』を買って、それ以来新作を遊んでいない人にとっては、ハードの価格は2万5000円（当時）のままだけど、仮に20本のソフトを遊べば、ソフト1本あたり1250円と安くなるというワケ。

91ページにつづく

ムは、これまでのN64のカセットや、PS、サターンのCD-ROM、ドリームキャストのGD-ROM、およびPS2やドルフィンのDVDといった、他のメディアでは絶対実現することができなかったということを、ぜひ言っておきたいですね。

『巨人のドシン1』が今年のベストゲーム

毎年恒例のことなんですけど、年末が近づくといろんな雑誌編集部から、「あなたが選ぶ今年のゲームベスト10」のようなアンケートが送られてくるんです。今年はまだ、アンケートには答えていないのですが、先に告白しちゃうと、僕はたぶん『巨人のドシン1』を1位に選ぶことになると思います。ちなみに、2位が『俺の屍をこえてゆけ』(PS)、3位が『どこでもいっしょ』になるかなあと。

どうして『巨人のドシン1』を1位に選ぶかと言うと、操作していて単純に気持ちがいいからなんです。意外なことに、64DDソフトであることの性能とかいう以前に、最初にプレイしてそう感じたんです。地形をアゲサゲして、木を持ち上げてどこかに振りまいて、その行為によって地面一面が緑に変わっていく…。人が動きたがっていれば、その人を抱きかかえてどこかに降ろしてあげる…。そうやって、喜ばれたり、逆に憎まれたりすることによって巨人はどんどん大きくなっていくわけですが、そのときに画面が1回ひいて、ずずずんって巨人が大きくなる映像があらわれるんです。それを見て、指に感触が残るような感じがしたんです。ゲームというのは触って、観て、聴いてという総合芸術だとすれば、『巨人のドシン1』の場合、そこの部分がむちゃくちゃよくできているんですね。

あと、もうひとつ『巨人のドシン1』が誤解されがちなのは、飯田和敏*君というクリエイターが、本人曰く「Vシネマ体質」…(笑)。つまりマイナーなものを好んでしまうと。読者のみなさんも、飯田君が世の中のメインストリームとはちょっとズレたものを創っているかのような印象をお持ちだと思います。その象徴として、『アクアノートの休日』や『太陽のしっぽ』といった彼の作品が、いままでのゲームとは違ったソフトというような捉えられ方をされてきたわけです。

けど、『巨人のドシン1』というのは、彼の過去の2作の殻をはるかに破った作品になっていて、単純に言ってしまうと、僕が初めてあのゲームをやったときに「意外とメジャーだよね！」ってビックリしたくらいなんです。もともと、ロードムービーとかフランス映画、インド映画とかを撮っているかのような、「奇才・飯田和敏」というようなイメージがあったんだけど、「『巨人のドシン1』って、ハリウッド映画と堂々と勝負じゃん」って(笑)。そのようなメジャー感を『巨人のドシン1』に感じていたところに…、まさかそれほどまでとは予想していなかったんですけど…、スペースワールド*のときに小学生くらいの子供が夢中になって遊んでいる状況を目撃して、「僕が言いたかったメジャーってこういうことなんだよな」と確信したわけなんです。

ソフト全体が魅力の『巨人のドシン1』

システム面から『巨人のドシン1』の魅力を語ろうとすれば、たとえば64DDの書き込みの機能*を生かしてマップの地形は変わるし、それに時計機能*も生かしています。実現するかどうかはわかりませんけど、性能的には巨人が『シムシティー64』の街中を歩いたり、『マリオアーティスト』シリーズで作ったキャラを巨人にすることも、理論上では可能なわけですね。

それに、買ったときは誰のソフトもみな同じ地形でも、遊べば遊ぶほど変化していって、それこそ遊んだ人の数だけ異なった地形になっていくわけです。書き換えができる磁気ディスクを使っているからこそ、そのようなことも可能になるんです。

そのように、64DDの性能の面から『巨人のドシン1』の魅力をいくらでも語ることができるんですが、なぜ僕が先ほど「操作をしているだけで気持ちがいい」という、ソフトの普遍的部分の話からはじめたかというと、実はそのような「64DDのハードの性能をどうソフトに生かしているか？」という事象については、あのゲームに関して、さほど大したことじゃないと思っているんです。

それはなぜかと言うと、「64DDって何？」ということを考えに考え抜いたクリエイターが、「その機能を生かしてソフトを作るには何をしたらいいのか？」ということを常に意識して作った結果、『巨人のドシン1』というゲームが生まれたからなんです。

だから、書き込みや時計といった64DDの機能というのは、作品を創るための糸口にすぎなかったわけで、『巨人のドシン1』の魅力の本質はソフト全体にあるんです。「64DDだから『巨人のドシン1』

●飯田和敏
有限会社パーラム取締役。ゲーム作家。6人のメンバーとともに『巨人のドシン1』を制作。1968年、東京都生まれ

●スペースワールド
7万人のファンが訪れた任天堂スペースワールド'99（8月27日〜）。会場では巨大なドシンがひときわ目立っていた。

●64DDの書き込みの機能
64DDには磁気ディスクを採用している。なので、磁石に近づけるとデータが消えてしまうことになるので注意しよう。

●時計機能
時計機能がつくことにより、『シムシティー64』などではクリスマスや正月にイベントがおこかるも？

ではこんなこともできちゃう」みたいに解説してしまうと、このゲームの魅力のうちの100分の1しか説明されていないことになるんですね。

飯田君のアイデアのすばらしさは、巨人が大きくなることを表現するときに、50時間の長尺の物語を作ろうとせず、30分に区切ってみたところにもあるんです。「50時間遊んで、おしまい」というのではなく、「30分で1回終わる」というプレイを延々に続けることができるんです。自分のやったことが1クッション、2クッション、3クッションと何度も跳ね返ってきて、最後には64DDの書き込み機能につながっているとは思えないような感覚になっていくんです。

あるいは、生活する人々を移動させるときに、巨人はどういうアクションをしたらいいのだろうって考えたときに、普通は「巨人が人間を指で摘んでポイ」となるわけです。でも、飯田和敏というクリエイターが創った巨人は、人を優しく抱き上げて、目的の場所に降ろしてあげる…、あのおなじみの手つき*が生まれてくるわけです。

大雑把にまとめてしまうと、64DDというものに感化された飯田君が、足場としてハードの性能は使ったけれど、そのような機能を2重、3重、4重のオブラートに包んだ。その裏側に隠されたゲームの細かいところの出来不出来っていうところに、実はあのソフトの価値があるように思うんですね。

飯田和敏は誰よりもたくましいクリエイター

もちろん、『巨人のドシン1』は飯田君ひとりの作品ではありません。パーラムの仲間がいたからこそ、素晴らしいゲームになったんだと思います。ただ、宮本さんを通じて任天堂のゲームを語るように、ここでは飯田君を象徴的な存在として、もう少し語っていこうと思います。

クリエイターがゲームを作ろうとするとき、その背後にはいろんな動機があります。いちばんわかりやすいのは、経済的動機。普及台数が10万台のハードと1000万台のハードを比べた場合、どう考えても 1000万台のほうで作ったほうがいいに決まっています。意味が違うかもしれませんけど、宮本さんが64DDのソフトを作るのは、任天堂の社員だからなんです。これも、ある種の経済的な動機なんですね。あるいは、A社はB社の株主だからソフトを作るというのは政治的動機によって動いているわけですね。ソフトはいろんな動機があって作られるんだけど、世の中でいちばんハード選択で強いのは芸術的動機*だと、僕は思っているんです。

つまり、「僕は表現するためにこのハードを選んだ」ということです。繰り返しになりますが、「64DDの時計機能を使いたいから」とか「64DDの書き込み機能を使いたいから」というだけじゃないんです。誰もがリードオンリーのゲームばかりを作っている時代に、自分が作るソフトによってユーザーが姿を変えていく、クリエイターが予想だにしないことが起きていくという考え方に感化されたんです。

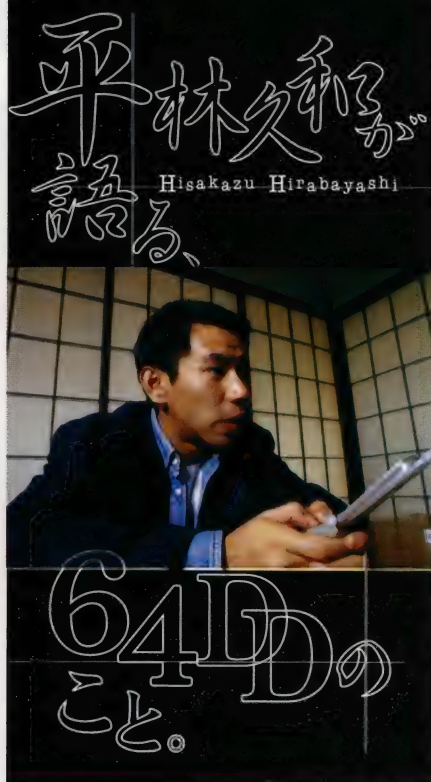
みなさんもご存じのように64DDの発売*に関しては 二転、三転しました。その結果、64DDは発売時期を逸したところがあると思っています。このような状況は、64DDソフトを作る者にとって、まるで、厳しい冬山を歩くようなものだったと思います。吹雪のなかを孤高に歩いてきた飯田和敏という人…、彼は誰よりもたくましいクリエイターに見えました。最後まで諦めずにソフトを完成させた彼は、すでにスターです。僕は本当に彼のことを尊敬します。崇拝すらしています。その生き方に対してね。

人間味あふれる『タレントスタジオ』

そのような、個人の力で一生懸命歩く飯田君の姿があった一方で、『タレントスタジオ』から感じたのは、慌てふためかない任天堂…(笑)、いいソフトを創ろうとする凄み、ですね。

●おなじみの手つき
巨人の顔にはほとんど表情らしきものがないけれど、長い手の動きをうまく使って感情表現しているのだ。

●芸術的動機
飯田さんがN64でソフトを作るきっかけになったのは、『マリオ64』と3Dスティックのコントローラ。「N64のコントローラは20世紀の発明品」(98年8月号)と絶賛していた。

●64DDの発売
当初は1997年末に発売される予定だった64DDは、98年3月→98年6月→98年末→99年6月→99年12月というように、5回ほど延期されたのだ。

このソフトも「書き換える」という機能を純粋に生かしているわけです。それを3本のソフトにシリーズ化して、ディスクの抜き差しをすることで、それぞれのソフトで作ったデータをやりとりできる。

そのようなシステムを評価すると「立派ですね」という言い方もできるけど、ある種、平凡な発想でもあるわけです。それを何があのシリーズをシメているかというと、普通だったら『ペイントスタジオ』『ポリゴンスタジオ』とくれば、あとは『ムービースタジオ』になるじゃないですか。「ペイント」は2D、「ポリゴン」は3Dで、お次は動画の「ムービー」と言っちゃうところを、「タレント」って言ったところに、あのソフトのキモがあるんですね。

つまり、プロのデザイナー用でないこのソフトをゲームとして売ることを考えたとき、タレントさんに振り付けをつけるという方向にもっていったところが、『タレントスタジオ』最大のヒットだと思います。

そのタレントさんのモーションには、**社員の顔***を使ったり、一説によると、山内社長の声まで入っているという噂もあったりするんです（笑）。ほかにもジャパンアクションクラブや、吉本興業の**コメディアンのモーション***も入っているらしいんです。それこそ、いつ発売されるかわからないソフトだったわけですけど、任天堂の社長から社員に至るまで、いいモーションを撮るために、一見くだらないように見えるシーンに対して、一生懸命やっていて、吹雪の一方では、何ともハートウォームなことをやっていたんだなあと思うわけです。

ですから、吹雪のなかを歩く孤高の飯田君に対して、世間では「64DDは出ないの？」と大騒ぎになっているなかで、何か楽しそうに集団で作っていた匂いが『タレントスタジオ』から伝わってくるんですね。片や東京で、株価の暴落で恐慌がおこっているような状況で、一方の京都の会社の人たちはグアムに社員旅行に行っているみたいな（笑）。『タレントスタジオ』にはそのようなのどかさみたいなものが感じられて、それもまたいいと思うわけです。任天堂が作った『せがれいじり』（PS）みたいなものです（笑）。『タレントスタジオ』から感じるのは、任天堂の社員の人が、昼間まじめな打ち合わせして、夜一緒に食事をしてそれで別れるのではなくって、3次会のカラオケまで流れて…、そのときの乱れ具合で人間の本質がわかるわけですけど…、そのような姿を久しぶりに任天堂が見せてくれたなあと思うんですね。

64DDは他のハードにつながるべき

64DDは、かなり早いタイミングで大がかりにソフトの互換が行われるような…、たとえば『ゼルダ』がカセットで出て、すぐあとに追加版がディスクで出るという話があったりとか、通信環境がなくても、お店に行けば追加データを書き足すようなことができるといった、ほぼ理想的なプランが実現していたならば、ものすごく期待できるハードだったんだと思います。現時点では、64DDのウリのひとつに「通信でいろんなことができる」と言われていますね。

でも、ランドネットDDが64DDだけの通信の会社に収まるとしたら…、まったく期待しません。64DDでできる通信というのは限定されているし、いま公表されている話から判断すると、期待できないんです。ただ、64DDだけでとらえるのではなくって、非 PC…、パソコンではないネットワークの構築ということにポジションを変えていくのであれば話は別だと思います。

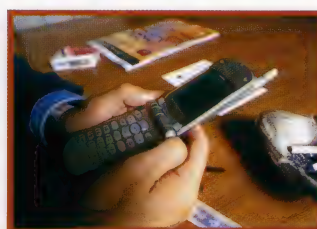
たとえば携帯電話につながるGBアドバンスに何かのデータを送ってもいいわけですよ。僕はいま携帯で**iモード***を使っていますが、このiモードと64DD、あるいはGBアドバンスと64DD、ドルフィンと64DD、もっと言っちゃえばPS2と64DDもつなげられるんです。64DDも、GBアドバンスも、ドリキャストも、PS2もインターネットにつながるって言っていますよね。任天堂とセガとソニーが「インターネットにつながる」と言った瞬間、異種のハードがすべてつながるんだってことをみんなが言わなすぎる。ネットワークってそういうものだと思うんです。

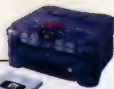
実は、ネットワークがブレイクするには、大人がキーボードをガシャガシャたたいて仕事に使うPC ネットのほかに、非PC系のインターネットという市場が必ず大きくなるはずなんです。異種のゲーム機と電話、家電製品…、もっと言えばカーナビも含めてどんどんつながっていくんです。ランドネットDDがそのような視界の開き方をしないで、64DDの世界にとどまっている限り、僕は64DDの通信というものにほとんど期待をしないですね。

ケータイでテキストアドベンチャーゲームを

携帯電話につながるということを、もうちょっとお

●**社員の顔**
『タレントスタジオ』に本郷さんが登場しているのはご承知のとおり。ただし、残念ながら製品版には入らない予定。

●**コメディアンのモーション**
『タレントスタジオ』はいい意味での「バカゲー」。とにかく、いろんなモーションを見ているだけでも笑えるのだ。

●**iモード**
200万人の会員を突破したNTTドコモの携帯電話用インターネットサービス。バンダイやナムコのゲームを受信するサービスもあったりするのだ（写真は平林さんの携帯電話）。

iモードのホームページ。ヒロスエのCMでおなじみですね。

話しましょう。

たとえば、64DDで『サウンドノベルツクール』というソフトが出るとします。自分で作った作品は64DDの磁気ディスクにたくさんセーブできるので、このような創作ソフトに向いているんですね。それで、イエス・ノーの選択式のごくカンタンなテキストアドベンチャーゲームを自分で作って、それをランドネットのホームページにアップロード(データを転送)するんです。それを他のユーザーが、64DDを通してテレビ画面だけで見るのではなく、iモードやGBアドバンス*を使って、好きな場所で気軽に読めるようにするといいんです。

携帯電話の液晶ってゲームボーイの画面に比べたら劣るんですけど、文字のメールを読むことに関しては何の遜色もないわけです。ですから、「200万人を越えるiモードのユーザーから、テキストアドベンチャーゲームの面白いソフトが求められているかもね」と、僕なんかは思うわけです。

インターネットを介して、64DDとiモードをつなげることにより、わずか10万人しかいない64DDの世界から、200万人のマーケットに拡げられるようにもなるんですね。

でも、iモードのテキストアドベンチャーゲームのビジネスがどれほどの大きさか、誰もわからないじゃないですか。だから、アマチュアの「自分の作品を他人に見てもらえるだけで満足」とか、セミプロの「20万円稼げれば満足だ」という人々がいっぱい集ってきて、それが100万人の規模に膨れあがるのではなく、たとえば5000人という編集ビジネスが行われて、それが育っていくということがあっていいと思うんです。

PCのホームページでシェアノベル(有料のデジタル小説)をアップロードをするといったことにほど遠い人たちが、64DDを使ってノベルを書いて、それが電話で配られて、ゲームボーイでそれを読んで、楽しければ、そのデータを友達と交換*するという文化が生まれてもいいはずなんです。そのような開放感が出てくることを、ランドネットDDに期待したいですね。

64DDについて自信を持って言えること

今日は、N64を応援するというスタンスに立っている64ドリームから、「64DDのユーザーを増やしていきたい」という想いのもと、「64DDについて話をしてほしい」という依頼を受けました。

僕は、64DDって実にいいコンセプトのハードであると思います。けど、商機を逸したというのは事実ですよね。僕が将来、ゲーム機の歴史を語るときに、「64DDはこんなコンセプトがよかった」と書くかもしれませんが、商業的に成功するとか、これを読んでいる人に強く勧めるかといえば話は別になります。あえて言いますが、タイミング的に言えば、64DDは買う魅力のないハードです。自分の友達には「PS2を買えよ」と言っちゃうかもしれない。通信についてもそれほど期待するなと。ただ、ビジネス的には先ほどお話した非PCという考え方で、他のモノとつないでいくという方針が出てくれば、将来の展望はひらけると思います。

でも、最後に読者のみなさんに声を大にして言っておきたいことは、本当に『巨人のドシン1』はいいんです。『タレントスタジオ』もいいんです。それは、64DDのソフトだからと言うのではなくって、「ワンダースワンはどうですか?」って聞かれたときに、「『GUNPEY』がいいよ」って答えるのと同じようなことなんです。昔で言えば「ファミコンどうなの?」って聞かれて、「『スーパーマリオ』はすごくよかったよ」って言ってるのと同じことを、いま64DDに対しても言えるだけですね。それについては自信をもって言えます。これまで、僕は64DDについていろんなことを語ってきましたが、発売を前にして言えるのは、その2つのソフトがすごくいいということだけなんですね。

●GBアドバンス
ゲームボーイアドバンス(2000年夏発売予定)の発表をする山内社長。そのデザインや同時発売ソフトは明らかにされていない。

●データを友達と交換
遠藤雅伸さんが作っている「DT」は、64DDとゲームボーイをつなぐことができる。そこからどんなものが交換できるようになるのだろうか?

ドシンのマスクをかぶった飯田さん。

第1回

全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

64DD通信

ロクヨンディーディー

Randnet

64DDによってN64の新しいとびらが開かれる!!

とうとう12月1日から配信サービスの始まる64DD。編集部にも、期待をよせるハガキがわんさかと届いているぞ。そこで64DDに関する最新情報を毎月取り上げていく「64DD通信」のページを今月からスタートだ。64DDの新作ソフトや新しいサービスはもちろん、読者からの質問コーナーやイラストもドンドンこのコーナーで受け付けるのでお楽しみに。みなさんからの意見や楽しいイラストをお待ちしてます。

これで64DDワールドが楽しめるぞ!

もう一度サービス内容を確認しよう!

1 NINTENDO64

これがなくちゃ始まらないN64。すでに持っている人のほうが多いと思うけど、N64がセットのコースを申し込むと、クリアブラックのランドネットオリジナルN64が送られてくるのだ。

2 64DD

待望の64DD。N64にセットして使用するのだが、接続の仕方は87ページからの特集を参考にしてね。

3 メモリー拡張パック

これでN64のメモリーが72Mビットにアップするのだ。

4 ランドネットディスク

会員専用のコーナーやホームページを見るためのディスクだ。

5 モジュラーケーブル

64DDと電話線を接続するためのケーブル。長さは約4mもあるぞ。

6 NINTENDO64マウス

『マリオアーティスト』シリーズには無くてはならない周辺機器。『ペイントスタジオ』に同梱。

7 NINTENDO64 モデム

64DDを電話回線に接続するためのカセット。

8 キャプチャーカセット

ビデオなどの画像を取り込むためのカセット。『タレントスタジオ』に同梱。

9 ソフト6本+マリオアーティスト コミュニケーション キット

11月11日より申し込み受付け中!!

11月11日より申し込みがスタート。とにかく初回受付け人数は10万人限定なので、「64DD待ってました」って人は早目に申し込んだ方が無難かも。以下の店舗で申込書の設置、及び申込みの受付けを行っているぞ。また、近くにお店がない人は電話やファックスでも申込書の請求ができるぞ。

←これが申込書。5枚目まであるので、しっかり書こう。ちなみに1番の受付けでも、いろんな整理番号がつくので、会員番号1番というのはないらしい

●ローソン(Loppiでの受付となります) ●イトーヨーカ堂 ●ジャスコ ●トイザらス ●ハローマック ●カメレオンクラブ ●TVパニック ●わんぱくそうこ ●石丸電気 ●エイデン ●サトームセン ●上新電機ディスクピア/キッズランド ●ソフマップ ●ニノミヤ ●ビックカメラ ●ヤマギワ ●ヨドバシカメラ ●ラオックス ●bit TOUR's

(11月11日現在、一部店舗は除きます)

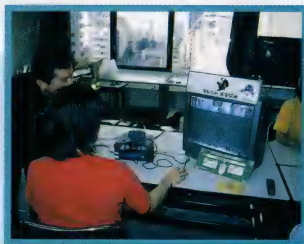
毎月の料金は2500円ポッキリ!! N64がセットでも毎月3300円!

6400ニュースの林

銀行・郵便局での決済も可能に

クレジットカードでの決済しか申込めなかった64DD(ランドネットDD)だが、あらたに銀行や郵便局での口座決済も導入することになったのだ。小さな子供や学生では、クレジットカードを持っていないケースも多いし、ユーザーからもクレジットカード以外の決済方法を望む声が多かったようだからね。クレジットカードがネックになって、申込みをためらっていた人には、これは朗報だね。ただし、この場合のサービス開始は早くて3月となるので注意が必要だぞ。また、1年分の一括払いは銀行の口座引き落としでもできないとのことだ。

飯田和敏さん「バンタンEXPO」で自ら『巨人のドシン1』をプレイ

11月3日、『巨人のドシン1』のクリエイターであるパーラムの飯田和敏さんが、東京都渋谷区にあるバンタン電脳情報学院で開催された「バンタンEXPO」にとつじょあらわれた。「バンタンEXPO」では64DDがいち早く体験できるコーナーを設置。ここでは来場者が自由に『巨人のドシン1』や『タレントスタジオ』がプレイできたのだ。当日は「ファミ通Wave」の編集者によるトークショウや、飯田さんの来場に参加者もにぎわっていたぞ。クリエイターの人とじかに接する機会ってほとんどないから、こんなイベントはうれしいよね。

↑『タレントスタジオ』をプレイする飯田さん

↑真剣な眼差しで画面を見つめる飯田さんと少年。見つめる画面はもちろん『ドシン』です

「バックアップディスク」の正式名称が決定!

「マリオアーティスト　バックアップディスク(仮)」の正式名称が「マリオアーティスト コミュニケーションキット」に決まった。このディスクは『タレントスタジオ』や『ペイントスタジオ』といった『マリオアーティストシリーズ』で作った自分の作品の保存・整理はもちろん、64DDの通信機能を使って、作品の送受信を行なうのに必要となるのだ。配布は、『ポリゴンスタジオ』などと同じ4月の予定だぞ。

6400イラストの殿堂

みなさんからのハガキやイラストを紹介するこのコーナー。とりあえず今月は、マッシーの担当している「ゲームソフトファンクラブ2」あてのハガキをゲット。岐阜県の描代子さんのイラストレターを紹介しよう。

↑「祝DD!」とかかれたリンクのイラストに、『マリオアーティストシリーズ』が楽しみと書いている描代子さん。やっと64DDで遊べるぞ。よかったね

6400ネットでGO!!

ネットワークに関する情報やサービスを主に扱っていく予定のこのコーナー。今月は公開になったランドネットの画面を紹介しよう。

これがランドネットの画面だ

GETモール

会員だけの通信販売ページ。今後発売される64DDの新作タイトルおよび周辺機器、ゲーム関連のグッズを用意。ここでしか買えないオリジナルグッズや限定品、先行販売もあるぞ!

NETザブーン

ランドネットのオリジナルホームページや「じゃマール」など、オススメのホームページがリストアップいるのだ。つまりネットワークサービスの入口が「NETザブーン」ってことだ。

ネットワークに接続していることを表示するアイコン。

新しいメールが届くとここのアイコンが表示されるのだ。

DDファン

64DD専用のホームページへ、ここからアクセスするのだ。ここには64DDに関する情報がいっぱい詰まっているので、毎日チェックしたくなるぞ。

いつでも気楽に電子メールが送れるぞ

ネットワークを使って友達とのメッセージのやり取りができるのが電子メール。ランドネットの会員になると本人+4人分のメールアドレスがもらえるので、家族1人1人がメールを楽しめるわけだ。

↑どうやらメールが届いたようだ。画面上にマークが表示されているよね

まだまだ広がるネットワークの世界

インターネットや電子メールだけがネットワークの世界じゃない。例えば、ネットワークを使うことで、より臨場感のある遊びが楽しめる金融シミュレーションゲーム『ウォール街(仮)』のようなゲームが登場したり、従来のゲームに新しいマップやコース、アイテムを加えることそれまでとは違った遊び方ができるようになるのだ。ランドネットで広がる新たな世界への展開を一緒に体験しよう!!

入会に関するお問い合わせ

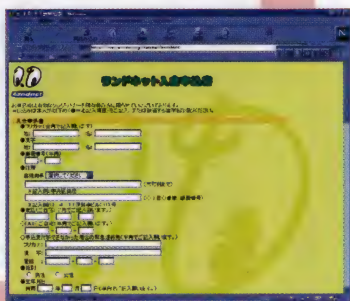
●ランドネット入会申込みセンター
☎0570-025064(レッツゴーロクヨン)
※受付け時間:月~金 10:00~18:00(祝祭日を除く)

回答者 ランドネットDD広報
塚本 裕文さん

今月から64DDの質問コーナーに登場することになった、ランドネットDD広報担当の塚本さん。ご本人は「裏方なのであまり雑誌とかにはでたくない」とおしゃっるが、このコーナーはこれから毎月続けるつもり。すっかり有名になってしまった本郷さんに続く人気者になれるかも?

Q いよいよ予約がスタートしましたね。申し込み状況はどうですか?

A おかげさまで、うれしい悲鳴をあげています。

おかげさまで11月11日の午前中より、ホームページや資料請求ダイヤルに多数お問合せいただき、うれしい悲鳴をあげてます。1部の方には、接続しにくい時間があり、ご迷惑をおかけしまして申し訳ございませんでした。ただ、まだまだ申込み受けつけ中ですのでじゃんじゃん申込んでください。お待ちしております。

↑編集部でもさっそく申込みをしたのだ。たしかにかなり混雑しているようでなかなかつながらなかったぞ。エンドーは当然のようにAコースを申込んでいたぞ

Q 銀行や郵便局でも口座引き落としができるようになるそうですが?

A はい、いま準備を進めています。

ネットワーク上で商品やサービスを買っていただくケースを想定すると、どうしてもシステム的にクレジットカードでの決済が便利ということで、あるていど割り切ってカード決済のみにしたんです。もともと、カード以外の決済方法も検討していたんですけど、想像以上にたくさんの方から「クレジットカード以外でも申込めないのか?」といった要望をいただきまして、急きょ銀行と郵便局でも口座引き落としができるように対応しました。ただ、決済方法を変えるというのはそれほど簡単ではなくって、申込み書はもちろん、システムそのものを変更しなければならないので、結構時間がかかるんです。口座引き落としを希望される方は、12月上旬をめどに口座引き落とし用の仮申込み書をご用意いたしますので、ご記入にうえ申込んでください。その申込み書をお送りいただければ、3月頃には商品をお届けできる予定です。システム変更にかなり手間がかかるので、サービス開始が遅れてしまうのが残念ですけどね。ちなみに銀行はどこの銀行でも対応できるようにする予定です。ただこの方法でも一括払いはできませんのでご注意ください。

Q モデムのスピードはどれくらいですか?

A 28.8Kbpsですね。

最新のパソコンに搭載されているモデムのスピードが57.6Kbps(キロビットパーセカンド:1秒間に57,600ビットのデータが送れるという意味)、ドリームキャストが33.6Kbpsですから、それらと比べると64DDのモデムのスピードは少し遅いです。もちろんスピードが速いにこしたことはないですが、メールや『アーティストシリーズ』で作った作品の送受信ならばそれほどストレスは感じないと思います。

Q 64DDを実際に体験できないのですか?

A できますよ。

通信サービスの体験は無理ですけど、ランドネット入会申込取り扱い店舗の1部に試遊機を設置させていただいています。ソフトは『巨人のドシン1』です。みなさんに楽しんでほしいですね。

↑編集部でも大人気の『巨人のドシン1』。この魅力はプレイしないと絶対にわからないぞ

Q 昔、本郷さんが「64DDのプリンターを作っている」と答えていたんですが…。

A えっ!! そうなんですか?

その話って本当ですか? 初めて聞きました。任天堂さんが開発しているかどうかということはわかりませんけど、ランドネットDDとしては開発の予定はいまのところありませんねえ。

64DDやランドネットのサービスに関する質問、イラスト、ご意見などみなさんのおハガキを大募集いたします。楽しいおハガキをお待ちしています。

あてさき
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム 編集部
「64DD通信」係

6400新作フラッシュ! FLASH!

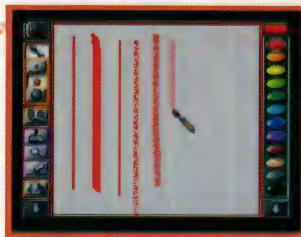
今月は12月に遊べる期待の2作品を紹介!!

タイトル	マリオアーティスト ペイントスタジオ	ジャンル	ETC
発売元	任天堂	プレイ人数	1~4人用
販売元	ランドネットDD	備考	GBパック対応
発売時期	12月		専用マウス同梱

絵を描く楽しさや喜びを、気楽に体験できるのがこの『ペイントスタジオ』だ。「絵を描くことを楽しむ」ための機能が満載されており、簡単な操作で誰でも楽しく遊べるぞ。他のマリオアーティストシリーズとのデータ交換も可能なので、遊びかたはそれこそ無限大に広がっていくはずだ。それでは『ペイントスタジオ』の特長や機能について簡単に説明しておこう。

これで君もアーティストの仲間入りをしよう!

お手軽、気楽に自由に絵が描ける

とにかく『ペイントスタジオ』ではとっつきやすさを最優先。絵を描く喜びに自然に触れられるように工夫がされているのだ。とは言っても、お絵描きに必要な機能は充分に用意されているので、落書きのような絵から本格的なものまで、どんな絵でもちゃんと対応してくれる。バランスのとれた設計なので安心して遊べるのだ。

◆ペンの種類もいろいろと用意されているのでのびのび描こう

◆4人同時に描くこともできるのだ。これって新しいかたちのバトル?

絵を描くのが苦手でも大丈夫だ

絵を描くのは苦手という人でも、最初からソフトの中に任天堂の人気キャラクターたちや風景写真などの素材がたっぷり入っているので大丈夫。キャラクターをスタンプにして遊んだり、風景写真を加工したりと、遊びかたはいろいろ。あまりかたくるしく考えずに、自分なりにあれこれやってみるだけでも楽しいはずだぞ。

◆こんなかっこいいCGから、必要な部分を切り取って使うのもOK

◆スタンプ形式のキャラは回転や反転が自由にできるのだ

自分で好きな画像が取り込める

『タレントスタジオ』に同梱される「キャプチャーカセット」を使えば、テレビやビデオの画像を自由に取り込めるぞ。また、「ポケットカメラ」の画像も、GBパックで取り込み可能。取り込んだ画像をいろいろ加工してもいいし、その画像を下書きにして違う絵を描くこともできる。想像力をどんどん膨らませて楽しい絵を描こう。

◆64GBパックにポケカメを装着すれば直接撮影することも可能だ

◆キャプチャーカセットは『タレントスタジオ』と同梱されるぞ

自慢の作品ができたら出展しよう

ペイントスタジオで作った作品をアップロード（送信）するためには「マリオアーティスト コミュニケーション キット」（4月頃配布予定）が必要。このキットがあれば、作品をランドネットのギャラリーにアップロードすることができるのだ。ランドネットでは作品コンテストも実施する予定なので、自信作を、ドンドン送っちゃおう!!

◆送受信にはマリオアーティストコミュニケーションキットが必要だ

◆ギャラリーが開設されたら自慢の作品をぜひ応募しよう

タイトル	巨人のドシン1
発売元	ランドネットDD
配布開始日	12月1日より
ジャンル	アゲ・サ・ゲーム南国風
プレイ人数	1人用
備考	64DD専用ソフト

いよいよ12月1日よりサービスが開始される64DD。その記念すべき第1弾ソフトの1つがこの『巨人のドシン1』だ。既存のゲームでは味わえない不思議なおもしろさをいち早くプレイできるソフトになっているぞ。

まずはプレイヤーが操作できる「巨人のできること」を紹介していこう。最初は割と小さめ(?)の黄色い巨人が画面に登場するぞ。3Dスティックを使ってグリグリと動かしてみよう。

ひっぱる

地面をぐいっとひっぱることができる。ひっぱられた土地はそのまま盛り上がるぞ。

◆海から土地をひっぱって山にすることも!!

ジャンプ

ぴょんとジャンプすると地面を下げることができる。山を平地にしたりできるぞ。

◆ぴょんと飛ぶ様がなんとも言えずカワイイ

もちあげる

建物や人を持ち上げることができる。木や人などを持ち上げて運ぶこともできるんだ。

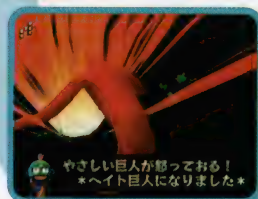
◆人を持ち上げてやると喜んだりして……

ふむ

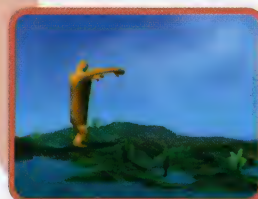
大きくなりすぎると、地面のものをふんでしまう場合も。人間をふんでしまうと……。

◆人を踏んでしまうと、こんなカンジに…

はかい

赤いヘイト巨人になってしまうと、破壊しかできなくなってしまうんだ。

◆建物も土地もすべて破壊してしまう……

大きくなる

ラブやドクロ、木のパワーなどが集まることによって、巨人は大きくなっていくぞ。

◆一体巨人は、どこまで大きくなるのかな?

ゲーム紹介とはまったく違った見方で、編集者である僕が、1プレイヤーとして『巨人のドシン1』についてしゃべらせてもらおうと思う。レビューではない。1プレイヤーとして、この不思議な魅力のあるゲームをプレイして感じたことのつれづれだ。以下にそれを語る。

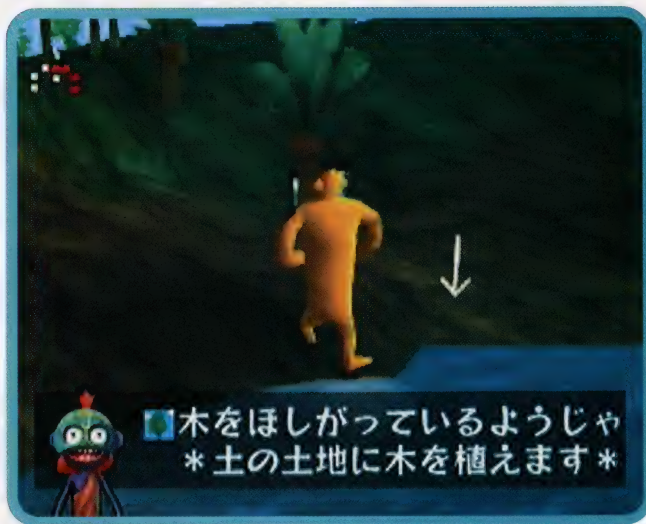
決まった目的がない。というのがこのゲームをプレイしての感想だ。もちろん、モニュメントを全部作らせてみたりとか、全ての土地を地面にしてみたりと、プレイヤーの想像力をふくらます目的はいくつか用意されている。でもそれだけではない。プレイヤーが勝手気ままに地面を盛り上げ、せっかく集った住民を踏みまくる。まさにプレイヤーの自由を満たしてくれる自由度がそこにある。ゲームをしている。というよりは、巨人を通して僕の欲求を満たしている感覚でもあった。さらに全編を通して流れるナレーションと、巨人の変化にともなう女性のナレーション。緒川たまきさんが声を当てるその内容は、プレイヤーの心の声とも思える不思議な魅力を持っている。そして、その中に子供の遊びを遠くから見つめるお母さんの心情まで感じ取れたのは、僕だけだろうか?

巨人のいちにち

それでは、実際に巨人の1日をおって紹介していこう。もちろんプレイの仕方は千差万別。プレイヤーの数だけ遊び方があるといっても過言ではないぞ。

あさ 巨人は海からやってくる

朝。1日の始まり。巨人は海から現れるんだ。さ～て、まずは何をしようかな？ とりあえず歩こう。

◆まずは人がいそうな土地を目指して歩いてみよう

◆巨人がどこまで大きくなるのかも君次第なんだ

ひる 住民と仲良くしてみる

人々が何やら巨人に訴えかけてる。木が欲しいとか、土地を増やしてとか。じゃあ希望にこたえようか。

◆まずは木を運んで土地に緑のパワーを与えよう

◆すると建物があちこちに建ち始めるんだ。住民ががんばってるぞ

◆住民たちは、こんなモニュメントも作っていくぞ

ひる 土地をアゲ・サゲ

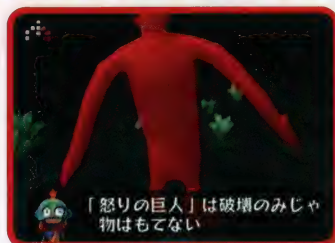
土地が多い方が住民が喜んでたから、ここはジャンプしたり、ひっぱったりして土地をアゲ・サゲ。整地してみました。住みやすくなったかな？

◆まずは地面をつかんで、よいしょっとひっぱる

◆すると海からぐーんと地面が盛り上がってきたよ

ひる やっぱり破壊

Rボタンを押したら巨人がヘイト巨人になっちゃった。こうなっちゃうともう破壊しかできないんだ。でもRボタンでラブ巨人にも戻るんだ。

◆ドカーンと建物を壊しちゃいました

◆人もふんじゃいました。もうやりたい放題

よる そして巨人は海に還る

夕方がくると巨人の1日はもう終わりに近づくんだ。そして夜に巨人は動かなくなってしまう。これで、巨人の1日はおしまいなのです。

◆夕暮れにたたずむ巨人。さようなら

2つめのあさ 新しい巨人の誕生

そして新しい朝には、また新しい巨人が誕生。今度の巨人ではどんなことをして遊ぼうかな？

◆そしてこの1日が終われば、明日はまた新しい巨人に出会えるんだ

巨人をプレイできるのは、ゲーム上の1日。その日が終われば、巨人はいなくなり、次のプレイでは新しい1日が始まり、新しい巨人が登場する。つまり2代目の巨人。先代の巨人が残した島は、そのまま次のプレイに反映される。先代で住民をすべてふんでしまったいたら、2代目登場の時に住民はいない。でも、安心。しばらく実際に日にちをおいてプレイしよう。64DDの時計機能と『巨人のドシン1』はリンクしている。実際に数日がたてば、次にプレイした時には『ドシン』の世界でも数日が流れている。プレイヤーのプレイや生活がそのまま反映されるゲームでもあるのだ。また、プレイヤーのプレイスタイルがそのまま『ドシン』には足跡として残される。巨人の身長から始まり、どれだけの土地を作ったのかなどetc,etc。全く同じプレイをする人は他にはいない。すなわち、貴方のプレイは全世界で貴方だけのプレイとして残すことができるのだ（編集部：真）

◆プレイヤーの巨人の足跡が残されていく

Vol. 40

取材・構成／編集部

いよいよ、『ポケモン金・銀』の発売〜！
というわけで、今月はポケモンに関する
質問がいっぱいなのだ。
「これ、N64の質問箱でしょ？」
なんてヤボなツッコミはナシ。
もちろん、ドンキーのことやゼルダのことも
本郷さんにいっぱい聞いたので、ご安心を。

➡岩手県の陸奥ジョーカーさんの作品「広報企画獣!? ホンゴホンゴ」。みなさんも、本郷さんの似顔絵おくってね！

回答者　任天堂広報室企画部企画課係長
本郷 好尾さん

1981年、任天堂に入社。滋賀県出身。本郷さんはメガネを何歳からかけはじめましたか？（和歌山県・どーさん）「ハタチぐらいかな？　ちゃうちゃう、そんなこたぁないですね。23〜24歳です。仕事をしすぎてメガネをかけるようになったんですね。仕事も何事もほどほどに、ということですね（笑）」

Q GB書き換えがスタートするのはいつ？
愛知県・マリオ子さん

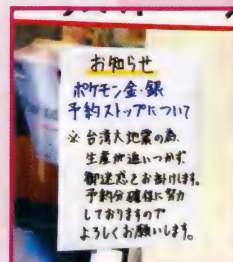
様子を見てからのスタートになります。

先月号でお話したとおり、台湾の大地震の影響でGBメモリカートリッジの入荷が予想以上に遅れていまして、年内にスタートするのは無理のようなんです。先月は、近畿地区のみでスタートさせるという話をしましたが、それもできなくなりました。それで、書き換えサービスについては全国一斉に開始しようということになったんです。スタート時期については、ローソンさんの全国約7000店舗ではじめられるだけのGBメモリカートリッジが入ってからということになります。でも、それが来年の1月であれば大丈夫なのか、はたまた3月まで延びてしまうのか、まだわからない状況です。メドがたった時点で発表しますので、もう少しお待ちください。

➡初回限定だった『スーパーマリオランド3』入り「GBメモリカートリッジ」の再発売はないとのこと。ただし、全国一斉で書き換えがスタートするときに、新たなソフトのプリライト版を楽しめるかも

Q 『ポケモン金・銀』も地震の影響で発売延期？
福井県・PK五島君

予定通り11月21日に発売します。

ただ、台湾地震の影響は予想以上のものになっていまして、カートリッジに使う半導体の納入が遅れているんです。それで、もともとは『金・銀』あわせて300万本を初日に出荷する予定だったんですが、180万本くらいの数に減ってしまうことが判明しました。そのため、『ポケモン金・銀』のCMを流すのをやめて、予約も10月上旬に締め切ったんです。ただ、12月1日には60万本を追加出荷し、年末までに累計500万本を出すことになっていますので、少し待っていただければ、年内には必ず買っていただけるようになると思います。

➡11月8日頃から、ゲームショップなどに「予約者へのお詫び」のポスターが配られた。なかには写真のように手書きで対応したお店もあったのだ

ポケモンは小学生がターゲットだなんて…。

神奈川県・偽善者の夕べさん

先月の回答を読んでの意見ですね。

僕が「『ポケモン金・銀』のCMのメインターゲットは小学生」と言ったことに対する…。でも、いろんな調査のデータを見るとポケモンユーザーの大半は小学生なんです。もちろん、ゲームそのものは大人でも十分に楽しめる作りになっているんですけど、結果的にそのようなデータがあがってきているんです。その背景には、アニメの影響があったりするんでしょうけど…。それで、その結果を踏まえて、第1弾のCMのメインターゲットを小学生においたわけなんです。それで、実はもう1本、新作のCMを作っていまして、こちらのほうはちょっと年齢を上に向けた作りになっています。ただ、先の質問でもお答えしたように、現時点では『ポケモン金・銀』のCMを流していませんので、ご覧いただけるのは12月に入ってからになるでしょうね。

◆「小学生に向けたCM」と言いつつ、大人の目にも好感度の高かった第1弾のCM。もちろん12月に入れば、新作のCMとともに流されることになっている

『ポケモン青』みたいに『銅』を出す予定はありますか？

大分県・ワンコロベさん

いつになるかわかりませんけど…。

『青』というより、『赤・緑・青』が出て、けっこう時間がたってから『ピカチュウバージョン』が出たように、『金・銀』とは別のバージョンのソフトが、来年の夏くらいにもしかしたら出てくることもあるかもしれませんね。ただし、プロデューサーの石原さんも言っているように、『金』と『銀』は色であって、鉱物を表しているわけではないんです。ですから、次が『銅』になるようなことはないでしょうね。なかには「パール」という人もいますが…、いずれにしても何か新しい色が出てくるかもしれませんね。

◆ポケモンプロデューサーの石原恒和さん。『ポケモン金・銀』の発売によって、多忙な日々は続く…

『ポケモン金・銀』には全部で何匹のポケモンが登場するのですか？

愛媛県・ぷよモン2さん

しばらく発表しません。

ゲームをはじめる前から「『金・銀』には新種のポケモンが何匹登場！」と発表してしまうと、目標がハッキリしすぎてつまらないですよね。ですから、ゲーム雑誌などにもご協力いただいて、ポケモンの数を明らかにしないようにしているんです。やはり、自分で「何匹いるんだろうか？」と考えながら遊んだほうが楽しいですよね。それに、オス・メスの性別もあったりするので、たとえばピカチュウのオス・メスを1種類と考えるのか、それとも2種類と数えるのか、難しい問題もあるんですね。

◆『金・銀』で最初に選べるポケモンはチコリータ、ヒノアラシ、ワニノコのうちの1匹。発売前から選ぶポケモンを決めてる人は多いんだろうね

はみだし質問箱

Q 『金・銀』は何時間やれば全ポケモンを集められる？（京都府・マイブーム・ポケモンさん）

A エンディングだけを見ようとすれば20時間くらいなんですが、全ポケモンを集めようとすると…、人によってさまざまでしょうね。

どうして「ポケットピカチュウカラー」を出すことに？

千葉県・工藤美友さん

企画は早い時期から動いていました。

歩いてためたワットをプレゼントすると、新しい「どうぐ」がもらえるという企画は、前作の「ポケットピカチュウ」を出した頃（98年3月）からあったんです。それで、サブタイトルにもあるように『金・銀といっしょ』ということで、同時発売にするのがいいだろうということで動いていたんですね。ところが、こちらも台湾大地震の影響で、発売当日に十分な数量を出荷できなくなったんです。それで、テレビCMも作ったんですが、12月中旬までオンエアできない状態になってしまっているんです。

◆ローソンでは1店舗あたり7個限定で抽選になったという「ポケットピカチュウカラー」。来年まで入手できなくても、『金・銀』でたっぷり楽しめるからいいんじゃない？

ポケモンワールドの今後の展開を教えて！

神奈川県・ひろこみのさん

今後の話と言っても…。

『ポケモン』の続編を出すことが永年の懸案だったわけですからね。長い間待ち続けて、やっとこの本が出る頃に、『金・銀』が発売されているわけで…。ですから、今後の展開という話までは…。やっと長〜〜い第1段階が終了して、『金・銀』の発売によってようやく第2段階に入るわけなんです。『金・銀』に関連するN64ソフト…、たとえば『ポケスタ』や『ポケモンスナップ』などの対応版も期待されている人は多いでしょうけど、まだ未定なんですね。でも、グッズなどに関しては、ライセンシーの企業さんが『金・銀』の発売をみなさんと同じように待っていたわけですから、これからいろんなものが出てくるでしょうね。

◆NOA（任天堂アメリカ）ホームページのトップは「ピカチュウバージョン」。『ポケスタ』の発売は来春なんだけど、それがなくてもポケモンリーグがすごく流行っているんだとか

『ポケモン』を100時間以上やるとデータが消える？

広島県・新田嵩士さん

そんなこたぁないでしょう！

普通は100時間を越えても、みなさん平気で遊んでいますよね。もし、データが消えるようなことがあったとすれば、カートリッジの接触不良がその原因のひとつとして考えられますね。これは『ポケモン』に限らず、どんなゲームにも言えることなんですが、カートリッジ、あるいはゲームボーイの端子が汚れていると、ゲームデータが消えてしまうこともあるんです。ですから、長い間遊んでいるものについては市販のクリーニングキットなどを使って、たまには掃除することをオススメしたいですね。歯を磨くように、カートリッジの端子もきれいにしていたほうがいいんです（笑）。

◆ゲームショップなどで売っているクリーニングキットを使っておそうじしましょ。任天堂純正のクリーニングキットは800円（税別）。ロクヨン大通り商店街でも紹介しているぞ

2000年に最初に出るソフトは何ですか？

神奈川県・ポケモン解放戦線さん

そんなに先のことは、ねえ（笑）。

でも、2000年のN64ソフトで、いちばん最初に出るのは『バス釣りNo.1』になりそうですね。あるいは、発売延期になっている『スリッ駆ラジッ駆』ですね。来年の1月から3月にかけて、以上の2本に加えて『カービィ64』がなんとかなりそうな感じなんです。『ゼルダ外伝』はできたらすぐにという感じなんですが、この段階では何とも言えません。あと、残念なことに『マリオRPG2』と『エキサイトバイク』、それと『パーフェクトダーク』の3本のソフトについては発売がもう少し先になりそうです。GB関連では、『ドンキーコングランド2』がカラー対応になって、年明け早々に出るでしょう。今月初登場の『カードヒーロー』と、『ゼルダ〜ふしぎの木の実』も3月には出てくるという感じで、それにもう1作、シリーズものの最新作を加えて、3月までに4本くらいは出てくるでしょうね。

◆カレンダーでは発売予定が「4月」になっている『バス釣りNo.1』。予定より早くソフトが発売されるのは大歓迎なんだけどねえ

はみだし質問箱

Q ディディーはゴリラじゃないですよね。（千葉県・井出のゲルゲ最高!!さん）

A チンパンジーでしょう。ドンキーの友達ですね。あと、ランキーはオランウータンですし、タイニーは…何でしょうね。

2000年ということで何かイベントをやりますか？

埼玉県・八木ドリームさん

2000年を記念してということはないですね。

ただ、前にもお話したとおり、次世代ワールドホビーフェアには出展いたします。このイベントは小さいお子さんをターゲットにしたものですが、発売前の『バス釣りNo.1』も小学生くらいのユーザーのみなさんにもぜひ遊んでいただきたいということで、出展することになると思います。その他に、何をするのかはまだ決まっていませんが、年末に発売されたソフトも出展して、たとえばドンキーコングミニゲーム大会のようなこともやるかもしれませんね。

第11回
次世代ワールドホビーフェア日程

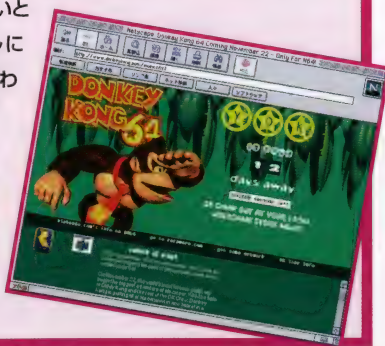
名古屋	1月9日	ポートメッセ名古屋
福岡	1月16日	福岡ドーム
東京	1月22,23日	幕張メッセ
大阪	1月30日	大阪ドーム

なぜ『ドンキーコング64』が正式タイトルになったの？

愛知県・NINTENDO maniaさん

N64で出るからです。

以前は『ウルトラドンキーコング』という仮称でしたが、アニメの「ドンキーコング」がスタートし、カードゲームも発売されますので、N64ソフトであるということをハッキリ印象づけるために、『ドンキーコング64』にしたわけなんです。もし、ゲーム機本体の名称が「NINTENDO64」ではなく、仮称であった「ウルトラファミコン」になっていれば、『ウルトラドンキーコング』というタイトルになっていたかもしれませんけどね。もちろん、CMで「NINTENDO64向け、ドンキーコング登場！」という風にどんどんPRするやり方もあるんでしょうけど、来年の早い時期にはドンキーの新作GBソフトも出てきますから、ややこしいですよね。ですから、「どのハード向けのソフトなのか」ということをハッキリさせたいということで、タイトルに「64」をつけたというわけなんです。

➡NOAのホームページでは『ドンキーコング64』の発売カウントダウンを見ることができる（アメリカでの発売は11月21日）。発売までの残り秒数（チェックしたときは約100万秒）を表示していて、なかなかイカスしかけになっているのだ

「ドンキーコング」という名前になった理由は？

静岡県・Y.Yさん

「とんまなゴリラ」という意味ですね。

もともと「DONKEY」にはロバという意味があって、「ドンキーコング」というのは、英語の文法上はおかしいようなんです。実は…、命名したのは僕なんです。というか、辞書で調べて選んだのは僕なんですね。アーケード版の『ドンキーコング』が出たのは1981年のことで、僕はその年に任天堂に入社したんです。新入社員だった僕は、総務部に配属されてゲームタイトルの商標チェックをする一環で、自分からもアイデアを出すようにしていたんです。辞書で「とんま」を引いてみると、「DONKEY」がでてきて、それで「ドンキーコング」にすると「ゴロがええなあ」と思ったんですね。「ドンキーカルテット」というお笑いバンドもありましたし…(笑)。で、候補名にあげたら、いつの間にか「ドンキーコング」に決まっていたというわけなんです。でも、別に僕が名付け親だからといっても、お金が入ってくるわけでもないんですよ(笑)。他のタイトルの候補としては…、『ドンキー』のディレクターだった宮本は、ドンキーに頭巾をかぶらせて、「鞍馬コング」にしようなんてワケのわからないタイトル案を出していましたね(笑)。

➡「キングコング」のパロディということで、語感の近い「ドンキー」になったとばかり思っていたんだけど、本郷さんが名付け親だったとは…。「質問箱」40回目にして初めて知りました

Q「ファイアーエムブレム トラキア776」のパッケージ版を出して！（埼玉県・原和暢さん）

A パッケージ版も発売する予定です。きっと年明けの早い時期には発売できると思います。

はみだし質問箱

Q 任天堂が映画「梟の城」に一枚かんでいるのはなぜ？（神奈川県・愚者旋転さん）

A 大作の映画ということで、出資を頼まれたんですね。それで、ゲーム化する権利もあるんですけど、企画が動いている話は聞いていないですね。

『ドンキーコング64』の本編のCMの内容を教えて！

東京都・任天堂命さん

ゲーム画面が中心になります。

いろんなゲームシーンを使って、5パターンくらいのCMを作っています。タレントさんを登場させなかったのは、ゲームそのものの魅力が大きいということですね。あと、音楽に関しては、ゲームのオープニングにも採用されているヒップホップを流して、とてもノリのいい感じで仕上がっています。実は、その音楽を担当しているのは、日本のヒップホップ界では超有名なプロデューサーなんですよ。CMの本編は11月15日から放映する予定になっています。

◆とてもノリがよかった、スペースワールドでの「ドンキーコングショー」。写真は11月号の特集で載せたかったのだけど、スペースの都合でボツになったもの（かわいいでしょ？）

『ゼルダ外伝』はメモリー拡張パック同梱に？

千葉県・藤林光一さん

それはないでしょうね。

メモリー拡張パックは『ドンキー64』に同梱されて出るわけですし、このソフトはミリオン達成間違いなしの自信作なんです。ですから、近いうちに100万人以上の人がメモリー拡張パックを所有することになるわけで、来年の3月に発売される予定の『ゼルダ外伝』にわざわざ同梱することはないでしょうね。もちろん、メモリー拡張パックを持っていない人のために、単体で発売することになるでしょう。いまのところ、『ドンキー64』と『ゼルダ外伝』の2本だけがメモリー拡張パック専用ソフトになっているわけですが、今後、どのようなソフトが専用になるかはまだ決まっていません。ただ、対応ソフトとしては『エキサイトバイク』や『パーフェクトダーク』などが作られていますね。

◆日本と同様、アメリカでもメモリー拡張パック同梱の『ドンキー64』。アメリカではカセットが黄色だが、日本ではパッケージが黄色になるとか

『マリオパーティ2』は親指が痛くなるほど熱中できる？

埼玉県・ミーさん

そりぁ、熱中できるでしょう。

新しいミニゲームを増やして、64種類プラスαの数で遊べるようになっていますね。でも、これは…（と言って、手のひらで3Dスティックを回すポーズをとる）…ないようです（笑）。前回では夢中になりすぎて手のひらを痛めるケースもあったようですし、なかには「手のひらに豆ができるほどやりましたあ」なんて変な自慢をする人もいましたが…。手のひらは鍛えようがないので、やっぱりゲームは指で操作したほうがいいということですね。

◆前作のCMでは、手のひらでぐりぐり3Dスティックを回すお父さんの表情がよかったんだけどなあ（写真左）

『ゼルダ外伝』にゼルダ姫は登場しますか？

神奈川県・りみこさん

そんなことを聞かれてもわかりません。

『ゼルダの伝説外伝』と、タイトル名になっているくらいですから、何らかのカタチできっと登場するんでしょうけどね。でも、登場キャラについては何も知らないんです。たとえば「ガノンは出るの？」とか「辰年だからヴァルバジアが出るの？」なんて聞かれても、ぼく自身が「どうなんだろう？」と、読者のみなさんと同じ気持ちなんですから（笑）。この手の質問をされても、しばらくは回答にはならないでしょうね。

◆「それじゃあ、シークはどうなの？」なんて質問はしないでね

リンクのプロフィールはないのですか？

大分県・井上詩麻さん

マリオに比べたらありそうですね。

マリオの場合はアクションやRPG、格闘、パズルなど、任天堂の代表的キャラとして、それこそどんなジャンルのゲームにも出られるように、身長とか年齢を細かく設定していないんです。でも、リンクの場合は限られたジャンルのキャラなので、いくつかの設定はあるんです。ただし、どの時代に生まれて、どのように育って、身長は何センチというような設定を公表したことはないですね。それにヘタに設定を決めてしまうと、その世界観にがんじがらめになってしまって、新作ソフトを作りづらくなるんです。あと、マリオの場合は何でもかんでもグッズになったりして、その数があまりに多すぎてキャラクターの消費につながり、少し魅力が色あせてしまったという経緯もあったので、リンクの場合は「そうならないようにしよう」と、当時はライセンス商品をあまり認めなかったんです。

←こどもリンクが6〜7歳、大人リンクが14〜15歳というのが『時のオカリナ』のときの設定。あと、リンクが左利きのハイリア人であるというくらい？

リンクって「ピーターパン」のパクリ？

埼玉県・リンケさん

そんなこたぁないでしょう。

中世に登場する男は、だいたいあのような格好をしていますよね。まあ、2人を並べてみたら、「マネだ」と思う人もいるかもしれませんけど、リンクはピーターパンのように空を飛びませんし…(笑)。最近、映画「エリザベス」を観たんですが、登場する人はたいていタイツをはいてリンクのような格好をしていましたね。ヨーロッパの中世は基本的にあのような服装だったわけで、それを参考にしてキャラクターデザインをすると、リンクのような格好になるというわけなんですね。

➡『外伝』のリンクイラスト。「どうして、『時のオカリナ』のリンクと違うのだぁ〜？」と本郷さんにお聞きしたところ、「さあ、どうしてなんでしょう」

GB版『ゼルダ』は3つの章をぜんぶ買う必要がありますか？

愛知県・ゴールドアモスさん

単体で買っても楽しめます。

ただ、『ポケモン』のようにモンスターの出現率が違うだけで、ステージは一緒というタイプのソフトではないんです。『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』の場合は3本とも異なる内容のソフトになっているわけですから、1本だけでも楽しめるわけですね。でも、「シリーズを3本揃えるとごほうびがある」といった要素も入れたほうがいいという意見もあって、いま検討しているところなんです。逆に、1本だけでも楽しいはずなのに、3本揃えないとわからないことがでてきて、それも最終的な目的になってしまうと、3本とも買うことを強制することになってしまいますよね。それで、内容的な部分を含めて、いま調整しているところなんです。

➡本文とは関係ないけど、リンクのGBカラー専用ストラップが、モリガングから発売されたぞ。GB用だけあって、『夢を見る島DX』のリンクなのだ。価格は780円（税別）

GB版『ゼルダ』はスーパーGBでもプレイできるの？

愛媛県・NESS2号さん

できないですね。

『ふしぎな木の実』はカラー専用ソフトですから。あと、カラー専用のスーパーゲームボーイを出す予定もありません。というのも、スーパーゲームボーイを出したのは、モノクロでしか楽しめないゲームボーイソフトを疑似カラーでも遊べるようにしようという意図があったんです。ゲームボーイカラーの場合は、液晶の画面そのものが十分にきれいですから、わざわざテレビ画面に映す必要がないということなんですね。それに、新製品を出してわざわざ買っていただくというのも、ユーザーのみなさんに申し訳ないですよね。

➡『ポケモン金・銀』はカラー対応ソフトだから、もちろんスーパーゲームボーイでも遊べる。写真のスーパーゲームボーイ2（5800円）だと、通信もできるからポケモンの交換に便利だぞ

はみだし質問箱

Q ヨッシーは「スーパードラゴン」なんだから性別はないんですよ！（埼玉県・マリオ3兄弟・長男さん）

A そうなんですか？ 社内的には誰からも「間違っている」とか言われなかったんですけど

はみだし質問箱

Q ドルフィンを松下電器さんのお店で売ってください。(兵庫県・言葉の魔術士さん)

A ドルフィンの機能を内蔵した松下さんの製品を売ることになるでしょう。そこで任天堂の製品であるドルフィンを売るとややこしくなりますね。

プレイ中にカセットを抜くとどうなりますか?

宮崎県・星のカービィさん

ろくなことにならないでしょう。

絶対やめておいたほうがいいですね。電源を切ってからカセットを抜くのは基本中の基本ですから。(突然、声を荒げて)「約束を守れないのかぁ〜」って感じですね(笑)。怖いもの見たさにやってみて、それでカセットだけでなく、N64本体にも悪影響がでてくる場合もあるんです。実際にカセットを抜くと、その瞬間の画面がとまった状態になるようですが、絶対にやっちゃあダメですよ。

➡クリアカラー系のN64だと、中の様子が見える(とは言っても、放熱版のために基盤までは見えないけど)。頑丈にできてるN64も、実際は精密なコンピュータ。デリケートなマシンなので、大切に扱ってあげよう

N64本体の色は黒以外に候補はあったんですか?

福岡県・ラッタッタさん

黒だけです。

かなり設計の早い段階から、黒に決まっていました。ですが、N64の発売から3年と半年過ぎて、12月1日からクリア系の2色が出ることになったんです。新色のN64を出すのは、ゲームボーイブロスでの成功が大きいですね。早い段階でトイザラスでゴールドを出していましたが、ダイエーさんでクリアオレンジを発売されたということもあって、一般のお店でもクリアブルーとクリアレッドの新色(毎月新聞参照)が買えるようにしたわけなんです。

⬆ランドネットDDでしか申し込めないクリアブラック、さらにトイザらスで新発売のミッドナイトブルーを加えると、N64のカラーは全7色(国内のみ)

日本でも『F1ワールドグランプリ』を発売して。

大阪府・ニセ本郷64さん

昨年は発売しましたよね。

『F1ワールドグランプリ』はヨーロッパでは人気が高いんですが、日本でとなると事情が変わってくるんですね。すでにソフトはできているわけですし、いきなり発売されるようなこともあるかもしれませんが、来年の1月から3月までの発売予想タイトルには入っていませんね。

⬆F1の日本ラウンドが終わったばかりのこの時期に、発表がされないとなると、『F1ワールドグランプリ』の新作の発売は難しいかも

本郷さんが一番心に残っている任天堂のCMは?

岡山県・神宮寺四郎さん

さて、何でしょうねえ。

僕が直接関与したわけではないですが、スーパーファミコンの『ゼルダ』のCMは大がかりで、ダンスもキマっていて、音楽はスチャダラパーで…、実にノリのいいCMでしたね。最近のものでは…、『ゴールデンアイ』…、違うか(笑)。とても面白くできていると思うのは、今度の『スターツインズ』がそうですね。すでに見た人も多いと思いますけど、ロボット犬のループスにスポットをあてたCMになっていて、ムツゴロウこと畑正憲さんが登場するんです。(ムツゴロウの声色で)「このイヌはループスと言いましてね、ひじょ〜に珍しいイヌなんですよ」って(笑)。それで、ループスに鼻をペロってなめられて(笑)。ホント、笑えるCMになっていますね。『ポケモン金・銀』のCM放映を12月にずらしたので、この『スターツインズ』と『カスタムロボ』のCMがかなり大量に流れると思います。『カスタムロボ』のほうは、ゲーム画面中心になっていますね。容量的にゲームに入らなかったCGムービーを使っているんです。あと、『マリオパーティ2』のCMは、台湾出身の若い女性タレントが出てきて、「ウエルカム トゥ マリオパーティ!」みたいな感じになりますね。

➡まぬけな感じがステキなループスちゃん

⬆確かに笑える『スターツインズ』のCM。実はロボット犬「ループス」は、ソニーのAIBOに対抗するための任天堂の秘密兵器なのだ!(信じちゃダメよ)

バンジョーの着ぐるみはどうしたの？

神奈川県・ポケモン解放戦線さん

もう日本にはありません。

『バンジョー・カズーイ』の開発元であるイギリスのレア社にあげたんです。いま着ぐるみとして、任天堂にあるのはドンキーとディディーですね。これからソフトが発売されるわけですから、いろんなイベントに登場することになると思います。ほかの着ぐるみとしては、『ドクターマリオ』のCMのときにマリオの着ぐるみを作りましたが、デパートのイベントなんかで貸し出しているうちに、小さなお子さんたちに体当たりされて…。それでボロボロになったものですから、ずいぶん前にホカシ(捨て)ました(笑)。

⬆レア社のスタッフは、この着ぐるみを着て、『バンジョー・カズーイ』の続編、『バンジョー・ツ〜ギ』の開発にいそしんでいるんだとか(想像)

プロデューサーとディレクターの違いは？

広島県・JOHNのこしかけさん

世間一般と同じですよね。

映画の世界であれば、プロデューサーの役割はスタッフを集めて、資金繰りをして…、という仕事がメインになりますよね。対してディレクターは現場監督。基本的にそんな感じですよね。だから、プロデューサーはあまり現場の仕事に関わらずに、少し離れた場所から進行管理や外部との交渉などをしていて、ディレクターは現場のなかで時間どおりにいい作品ができるように指揮をするのがメインの仕事になりますね。

➡任天堂のプロデューサーの宮本さん。糸井さんのホームページ(ほぼ日刊イトイ新聞)で、「会社が僕のプロデューサーだったと思う」と語っているのだ

ゲームばかりするとバカになるんですか？

静岡県・白桜ヒュイさん

そんなこたぁないでしょう。

どんなものでもそうですが、同じことばかりをするのはよくないですよね。勉強もして、本も読んで、スポーツもして、その上で適度な娯楽としてゲームを楽しむのがいいんじゃないでしょうか。それに、ゲームのジャンルによって違ってきますけど、謎解きで普通は使わない頭の部分を使ったり、いろんなキャラの名前を覚えたり、指を動かすことで頭にいい刺激も与えると思うんですね。でも、そんな難しいことは考えずに気分転換の道具と思うのがいいのでは？ 僕も子供と一緒に『マリオゴルフ64』や『パワプロ』で遊んだりしていますが、「1日中やってくれ」と言われればイヤになりますしね。

任天堂の新社屋は見学できるようになりますか？

千葉県・えのっちんぐさん

いまのところ、何とも言えないですね。

ほかのメーカーさんのように、製造ラインでもあればお見せできるんでしょうけどね。まあ、ショールームのような部屋を作ることになるんでしょうけど、大々的なものにはならないでしょうね。とにかく、できてみないと何とも言えないですね…って何か、開発中のゲームの話をしてるみたいですね(笑)。

➡写真は、NOAの社内にある任天堂グッズショップ。ショールームとは別に、このようなお店は作ってほしいものだね

はみだし質問箱

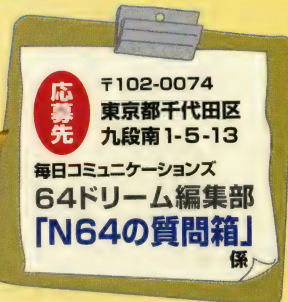
Q トランプって税金がかかるんですね。(兵庫県・西田憲治さん)

A 昔はトランプ類税というものがあって、麻雀パイや花札にも同じような税金がかかっていたんですが、消費税の導入とともになくなりました。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

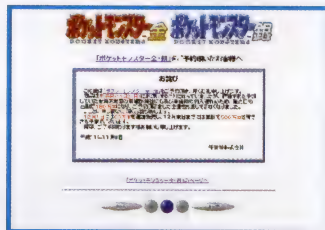
TOP NEWS

任天堂が強いといわれている今年の年末商戦 ホットな商戦にむけ、任天堂の戦略をさぐろう

ゲームを含めたおもちゃ業界の売上がもっとも多いのが年末年始。クリスマスプレゼントや、お年玉での購入が期待できるからだ。各社ともこの時期をねらって商品の多くを開発し、大物ソフトを市場におくりだすことになるのだが、業界関係者の多くからは「今年はここ数年にない盛り上がりになる」、「今年は任天堂が強い」との声がよく聞かれる。この不況下で本当に年末商戦は盛り上がるのか？ 任天堂はどのような戦略でのぞむのか？ 今月はこの2つを検証してみよう。

◆アメリカではこんな色のN64が登場。カセットもバナナ色の黄色になっているのだ。日本でも欲しいよね

驚異的な売上が予想される『ポケモン金・銀』

99年の年末商戦が盛り上がると予想されている大きな理由は、『ポケモン金・銀』の登場だ。予約だけで300万本とも400万本ともいわれており、日本中が数え切れないほどのポケモングッズであふれかえるはず。だが台湾地震の影響でカセットに必要なロムが予定通り確保できなくなり、当初予定していた初期出荷量300万本が180万本程度になってしまった。12月1日に60万本を追加販売し、年末までには500万本の出荷を予定しているが、やはりこれはイメージダウンだろう。とにかく大きな事故や混乱がなく、発売日を迎えられることを切に願うだけだ。

◆11月8日任天堂のホームページにはお詫びの案内が掲載された。各店舗でもおわびのポスターなどが貼られていたようだ

『ドンキーコング』は第2の『ポケモン』？

12月10日発売の『ドンキーコング64』は、ゲームソフトのみならず、アニメや、マンガ、キャラクターグッズ、カードゲームなど多面的な戦術がうかがえる。テレビアニメの視聴率も好調だし、ソフトと同日に発売される「ドンキーコングカードゲーム」も人気がでそうだ。『ポケモン』旋風だけでなく、『ドンキー』旋風が日本中に吹き荒れるかもしれないね。ちなみに『ドンキーコング64』のソフトには新キャラクター「タイニー」と「ランキー」のカードが2枚同梱されているぞ。

◆カードはキャラカード72種類、技カード144種類、サポートカード36種類の全252種類

◆60枚入りのスターターパックは1200円、10枚入りのブースターパックが250円だ

充実した内容の任天堂のN64ソフト

『ポケモン金・銀』だけでなくN64ソフトのラインナップも充実していることも、今年任天堂が強いといわれる理由のひとつだ。PSやDCと比べると発売されるソフトのタイトル数は少ないが、N64には確実な販売が見込める任天堂発売のソフトが例年になく充実しているのだ。とくに『ドンキーコング64』はゲームのできはもちろんのこと、アニメ、グッズなどの人気も高い期待のソフト。また、『マリオパーティー2』は前作に引き続き家族で安心して遊べるソフトとして人気がでるはず。『スターツインズ』や『カスタムロボ』も前評判は高いぞ。

任天堂発売の N64ソフトラインナップ

発売日	タイトル
11月27日	スターツインズ
12月3日	カスタムロボ
12月10日	ドンキーコング64
12月17日	マリオパーティー2

N64の新色が続々登場でN64人気に拍車がかかる？

さらに12月1日に新色のN64が登場することも判明!! トイザらスやダイエーなど、特定のお店で限定カラーの販売はあったが、任天堂から正式に新色のN64が発売されるのは初めてだ。ボディーはクリアブルーとクリアレッドの2色。もちろん価格や機能、性能は標準品と同じだが、やっぱり華やかな感じがするね。そろそろN64を買おうかなと思っている人達の後押しとなるか？

クリアブルー

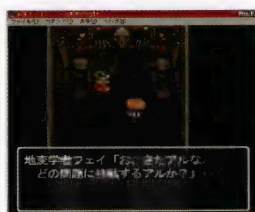
クリアレッド

●はみだしNEWS● 年末商戦が大いに盛り上がると言われている理由のひとつが、『ドラゴンクエスト7』の発売。お正月は家で『ドラクエ』三昧という人もかなりの数になりそうだ。

地元京都新聞のインタビュー記事で任天堂山内社長が2001年引退を明言

10月18日の京都新聞は、任天堂の山内社長が京都新聞本社でのインタビューで、開発中の次世代ゲーム機やゲームボーイソフトなどの行方を見極めたうえで、「2001年に社長を退く」ことを明言したと報じている。さらには、「現在、ゲームの質的転換を目指して新しいゲーム機とソフトの開発に取り組んでいるが、その結果が2001年にはっきりする。（次世代ゲーム機・ソフトの）成功、失敗にかかわらず社長を退く。会長としてとどまるつもりもない」と語っている。また山内社長は11月3日の読売新聞のインタビューでは、ドルフィンの価格については「それほど（PS2のような4万円近い価格）高くはならない」と価格面について言及した。さらに通信と融合したゲームに関しては、アメリカでは日本のような携帯電話ではなく、固定電話を使ったものになる可能性があるとも語っている。

GB版『不思議のダンジョン 風来のシレン』がWindows用パソコン版に登場するぞ!!

SFC版『不思議のダンジョン2 風来のシレン』に続き登場したGB版『不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～』。どちらも大好評の人気ソフトだが、今回チュンソフトからWindows版『不思議のダンジョン 風来のシレン～月影村の怪物～』が登場することになった。ゲーム自体はGB版とほぼ同じだが、画面はパソコン用に一新されているのでかなりきれいだぞ。このゲームはネットワークを意識した作りになっており、LAN（ローカルエリアネットワーク）環境があれば、複数人数で同時に楽しむことができるのも大きな特長の1つだ。また、おなじみの「フェイの問題」も登場。さらに今回は「フェイの問題作成キット」も追加され、問題を自由に作ることができるぞ。シレンファンにはおすすめだ。気になるN64版は年明けには情報がでそうなのでこちらも楽しみだね。

◆おなじみの「フェイの問題」。難易度が高く、これにハマッた人も多いよね

◆グラフィックはより奇麗になっているの。おまけダンジョンなどもあるのだ！

あの米国のマイクロソフト社が2000年秋にゲーム市場に参入？

26日付けの米国ウォールストリート・ジャーナル紙で、米国マイクロソフト社が2000年秋にゲーム機市場に参入する計画があると報じたため、翌日の日本の新聞やインターネットでもマイクロソフトの新しいゲーム機に関するニュースがおどった。様々の記事や情報を要約すると、米国マイクロソフト社はコードネーム「X－Box」と呼ばれるプロジェクトでゲーム機開発を進めており、2000年秋に299ドルで発売を予定しているとのこと。これは同時期に米国での販売を予定している「PS2」に対抗するのが狙いと見られている。スペック等の具体的な仕様は未定なので、どんなゲーム機なのかは、続報に期待しよう。でも対抗するのが「ドルフィン」じゃないのがちょっとしゃくだけどね。

ポケモンセンターオーサカが開店1周年 12月12日に1周年記念まつりを開催だ!!

ポケモンセンターオーサカが11月14日に大阪梅田で開店してから早1年。そこで無事に1年を迎えた感謝の気持ちをこめて、1999年12月12日に開店1周年記念まつりが開催されることになったぞ。当日はキャラクターの着ぐるみショー（午前11時～、午後3時～）やサトシの声でおなじみの松本梨香さんのステージ(12時～)。そしてイマクニ?の1日店長など、楽しいイベントを企画しているのだ。また、1周年を記念したオーサカメインキャラクターのニャースのステッカー(450円)とピンズ(760円)、ピカチュウ・ゼニガメ・ニャースのバッチ(3個セットで500円)のオリジナルグッズも登場するぞ。ポケモンファンなら見逃せないイベントになりそうだね。

日時：1999年12月12日(日)
場所：梅田センタービルB1広場
＊悪天候の場合もしくは都合により、中止あるいは内容変更する場合があります

◆当日はかわいいポケモン達が登場する着ぐるみショーが行なわれるぞ
◆アニメではテーマソングを歌う松本梨香さんのステージも予定されているのだ

「THE TETRIS CLUB」設立記念大会と新作発表会を横浜アリーナで開催!!

10月30日、『テトリス』シリーズでおなじみのビー・ピー・エスが、横浜アリーナにて、新作ソフト2タイトルの発表会と、「THE TETRIS CLUB」設立記念大会を開催した。クラブ発足直後にも関わらず、全国各地から大勢のファンが詰めかけていたぞ。このクラブは、『テトリス』ファンなら誰でも無料で入会できる。詳しい内容は、ビー・ピー・エスのホームページを覗いてみよう（http://www.bps.co.jp/）。

◆このイベントには、ヘンク・ロジャース社長も駆けつけ、『テトリス』についてのスピーチをしたのだ

◆会場にはビー・ピー・エスが発売した全ての『テトリス』シリーズが展示されていて、自由に遊べたぞ

この夏公開の劇場版ポケットモンスター「ピカチュウたんけんたい」のビデオ発売

ナレーターにタレントのさとう珠緒さんを迎え、この夏大ヒットした99劇場版ポケットモンスター「ピカチュたんけんたい」のビデオの発売が決定したぞ。発売は12月1日で価格は2800円だ。「ピカチュウVSニャース!?」も併録されているぞ。

◆ビデオに封入されているハガキを送ると「そらとぶポケモンキッズカラオケ付きミュージッククリップビデオ」が抽選でもらえるキャンペーンも実施するぞ

●はみだしNEWS● GB版の『風来のシレン』で「もっと難しい」をクリアしたのは、私の知る限り、シゲオ星人（またはキクボウ）だけ。彼を見る限り、寝る間（仕事する間）も惜しんでやり続けないとクリアできない？

●はみだしNEWS● 10月18日、NECは熊本県で半導体の大型工場を新設すると発表した。ここで量産されるのは任天堂の「ドルフィン」向けのグラフィック処理チップなど。「ドルフィン」もいよいよ具体的な動きが見えてきた感じだ。

新製品 クリスマスにお正月、今年は自分だけのオリジナルカードで勝負!!

NINTENDO64 マリオのふぉとぴーを使って君だけのオリジナルカードを作ろう!!

9800円で発売中!

マリオのフォトピーって?

昨年末に登場し、手軽に画像編集ソフトが『マリオのふぉとぴー』。クリスマスカードや年賀状などに活躍してくれそうなこのソフトを大紹介するぞ。『マリオのフォトピー』はデジタルカメラのフィルムとして一般的に使われている「スマートメディア」に対応。デジカメで撮った写真と、あらかじめカセットに内蔵されている「マリオ」などのキャラクターやワープロ機能、背景などをうまく使って編集・合成することができるのだ。ゲーム感覚で自由に楽しく加工できるので、オリジナルのハガキ、写真、ネームカードなんかもバンバン作れるわけだ。

◆これがデジタルカメラではフィルムにあたるスマートメディア。ここにいろんなデータが記録されるのだ

別売の専用キャラクター集も充実!

◆マリオだけじゃ物足りない人は別売のキャラクター集を手に入れればOKだ

カセットの中に入っているキャラクターや背景だけでは物足りないという人には、オプションとして様々なキャラクター集（スマートメディアにデータをいれたもの）も用意されているぞ。『ゼルダの伝説』や『ヨッシーストーリー』などの任天堂キャラはもちろん、『ひみつのアッコちゃん』や『カードキャプチャーさくら』なども用意されているのだ。

◆フォトピーのカセットにスマートメディア（2MB）、スマートメディアケースがセットで9800円

デジタルカメラが当る、ビッグなお年玉プレゼントを実施中!! くわしくは最終ページを見てね。

自分だけのオリジナルカードを作ってみよう!!

『マリオのフォトピー』の機能をうまく使えば、ゲーム感覚で自由に写真の加工ができるのだ。写真の切り抜きや貼り付けはもちろん、色をセピア調に変えたりとか、落書きやメッセージを入れたりと自由自在。そして合成したデータをスマートメディアに保存し、DPEショップ（ふぉとぴープリントサービスやFDIサービスのロゴステッカーのあるお店、パレットプラザのいずれか）に持っていくと普通の写真と同じように、プリントされたものを受け取ることができるのだ。

3年1組
なかやま けいた
1月29日生まれ
A型

◆名刺がわりにこんなカードを作ってみてはどうかな?

新製品 『ポケモン金・銀』の発売に合わせ、バンダイから11月下旬に新製品がドーンと発売されるぞ!!

11月21日発売の『ポケモン金・銀』に合わせて、バンダイからポケモンの新商品が11月下旬に発売されるぞ。今回は、ケンジやマリルが仲間に加わった「DXポケモンキッズシリーズ5」、ポケモンのスタンプシリーズがバージョンアップして登場する「ポケモンでポンW」、ポケモンのキャラクタープリントが入った「ポケモンテープクラブ」の3種類だ。『金・銀』の新しい仲間が加わって、ますますコレクションするのが楽しくなっていきそうだね。次はどんなポケモンが登場するかな？

DXポケモンキッズシリーズ5

◆ケンジ、マリル、ルギア、ドンファン、ブルーのソフビ人形5体セットで500円

ポケモンでポンW

◆今回からインク付き印面が2面にアップした。150円で全10種類あるぞ

ポケモンテープクラブ

◆かわいいキャラプリント入りのテープとテープケースがセット。200円で全4種類

新製品 アニメもスタートし、ブレイク寸前のドンキーコング！タカラからはドンキーグッズも発売されるぞ

年末期待のN64ソフトの筆頭といえば、『ドンキーコング64』。ソフトはもちろん、アニメ、カードにフィギュアと、日本中がドンキー達で盛り上がりそうだね。タカラからはさっそくドンキーグッズが登場。右の写真以外にもいろんなバリエーションがあるぞ。

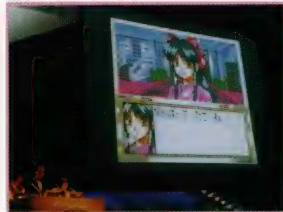
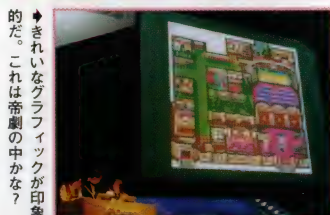
プレゼントのお知らせ タカラさんのご厚意により「ドンキーコング　決戦クランキーベース」を3名の方にプレゼントいたします。ご希望の方は、アンケートハガキのプレゼント名のところに『ドンキー』と書いてお送りください。

◆クランキー、ドンキーコングのフィギアが付いて4800円で発売中

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 11月に、全米3000以上の映画館で封切りされた「ミュウツーの逆襲」。封切り前に、試写会の入場希望者を電話で募ったところ、なんと1分間に7万件もの問合せが殺到したそうだ。

ニュース あの『サクラ大戦GB（仮）』の画面が「サクラプロジェクト2000」で公開

10月18日、東京厚生年金会館で行われた「サクラプロジェクト2000」。ここではDC版の新作や、歌謡ショウ、小説化、TVアニメ、映画化など『サクラ大戦』の2000年におけるプロジェクトが大々的に発表されたのだ。その中には、例の香山発言（1999年4月号に掲載）で物議をかもしたGB版『サクラ大戦』も含まれていたのだ。発売は2000年春を予定しているとのこと。とりあえず今回はゲーム開発が進んでいることが確認できたので、『サクラ大戦』ファンのみなさんは楽しみにしていいぞ。

◆もちろんヒロイン真宮寺さくらも登場するぞ

◆きれいなグラフィックが印象的だ。これは帝劇の中かな？

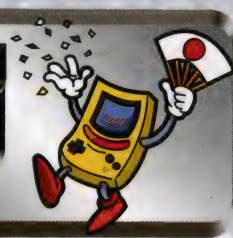
スペシャルプレミアムケース＋最強攻略マップ＋ポケモン金・銀キャラクターシールの3大付録がついた

『ポケモン金・銀』最強攻略本登場!!

本当に長い間、発売を待ち続けた『ポケットモンスター金・銀』。ゲームのボリュームもグンとアップしてるので、攻略に苦労してる人も多いかもね？そんな人には「64ドリーム」の最強の攻略本「ポケットモンスター金・銀 最強シナリオクリア冒険ガイドブック」がおすすめだ。これさえあれば感動のエンディングは、もう君のものだ。

◆ケースは全4色で、1480円。発売前に予約してくれた人には予約特典がつくぞ。くわしくはチラシのある店頭で（なお写真はサンプルなので、実際の商品とはことなる場合があります）

SFC&GB情報局

来年に発売が予定されている、楽しみなソフトが続々登場! GBから目が離せない!

誰でも遊べるカードゲームが登場!

実に楽しみなGBソフトが発表されたぞ。その名も『カードヒーロー』だ。「みんなが楽しいカードゲーム」をコンセプトに開発されたゲームで、説明書を読まなくても、ゲームを進めていけばルールが覚えられ、それでいて奥の深い駆け引きが楽しめる、ニュータイプのトレーディングカードゲームなんだ。

◆「おかね」と表示されていることから、ショップでカードを購入することもできそうだね

トレードとバトルが楽しめる

この『カードヒーロー』の詳細は今のところ不明だが、カードの交換と対戦がメインとなっていて、「マサル」というキャラクターが登場するらしい。続報が届き次第、また詳しく内容を紹介するぞ!

◆カードを集めるのも醍醐味のひとつ。手に入りにくいレアなカードも、もちろん用意されているぞ

◆これがマサル。カードバトルのライバル達も数多く登場しそうだ。通信ケーブルに対応しているので、友達との対戦や交換も楽しめるぞ

溶岩に囲まれた「ウーラ」の世界

『力の章』は、地上と異次元大陸の両方を移動しながら冒険を進めることになる。言い伝えによれば、異次元世界とは、かつて地上から地下へと沈んでしまった「ウーラ大陸」の事のようだ。住人のウーラ族はふしぎなマントに身を包み、溶岩の中でも平気で活動する、のんびりとした部族なのだ。地上世界とは価値観が全く異なり、地上では貴重な物でもウーラ族にとってはゴミであったり、逆に地上ではありふれた物でも、彼らにとっては貴重なものもあるらしい。ウーラの社会には貨幣がないので、物々交換によって、何か貴重なアイテムが手に入るかもしれないぞ。

◆ウーラ族は、製鉄の技術を持っているので、この溶鉱炉でいろんなものを作り出せるんだ

◆ウーラ大陸には火山が数多くある。ウーラ族は溶岩風呂が大好きで、気持ちよさそうに入っている

◆ウーラ社会では貨幣がないので、マーケットでは物々交換によって欲しい物を手に入れるシステムなんだ

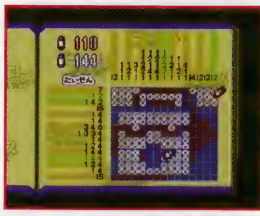
NINTENDO POWER 容量:8M(2ブロック) SRAM:16K(1ブロック)

SFC ピクロスNP Vol.5

ジャンル PUZ

任天堂 12月1日より書き換え開始 価格:2000円

今度は『ゼルダ』キャラが登場!

毎度おなじみの『ピクロスNP』。今回のキャラクターモードは、ゼルダキャラの問題が用意されているぞ。もちろんいつものように、プレゼントが当たる「特集」モードもある。対戦モードで友達と熱いバトルを繰り広げるも良し、栄誉ある「称号」を得るために全問クリアを目指すも良し。バラエティあふれる各モードを楽しもう!

◆メチャ盛り上がる「対戦モード」。ポイントが多い方が勝ち

◆「キャラクター」モードは「ゼルダ」の問題。これはリンクかな

◆GBカラー本体などが当たる「特集」モード。是非応募しよう

◆問題をクリアすると、隠されていた絵が浮かび上がってくるのだ

おわらいよゐこのげえむ道 ～オヤジ探して3丁目～

ジャンル ADV
コナミ　12月22日発売予定　価格：4500円

30種類のミニゲームが楽しめる！

人気お笑いコンビ「よゐこ」がプロデュースした、アドベンチャーゲームの登場だ。愉快で個性的な住人たちとミニゲーム勝負をしながら町内を冒険し、蒸発した父の行方を追い求めるのが目的なのだ。CPUキャラとの勝負に勝つと、そのミニゲームがいつでも遊べるようになり、さらに通信ケーブルを使えば、友達との対戦プレイも楽しめるぞ。

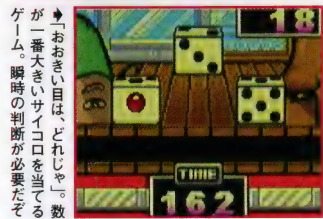
◆主人公の「山田マサル」。町内を冒険していると、住人たちからミニゲーム勝負を挑まれるぞ

◆「げきとう！クイックシャーペン」。十字キーとABボタンを連打して、多くの芯を出そう

◆ミニゲームのひとつ「のぞいてみてみてアレなあに？」。壁の向こうに見えるものを当てるんだ

◆「おおきい目は、どれじゃ」。数が一番大きいサイコロを当てるゲーム。瞬時の判断が必要だぞ

ハイパーオリンピック ウィンター2000

ジャンル SPT
コナミ　2000年1月27日発売予定　価格：4500円（予価）

ウインタースポーツを気軽に楽しもう

カンタン操作でウインタースポーツゲームだ！ 最初から選べるのは、スキージャンプ・アルペンスキー・エアリアル・スピードスケートなど6種目だけど、一定の条件を満たせば新たな種目が加わるぞ。

◆スキージャンプは、ラージヒルとノーマルヒルの2種類ある。ラージヒルはK点が120mだ

◆モードセレクト画面。「メインモード」は、「オリンピックモード」と「チャンピオンシップ」の2つがある。その他にも、自分の出した記録を参照することもできるのだ

◆アルペンスキー（ジャイアントスラローム）は、スキーとスノーボードの2種類に分かれている

◆500mスピードスケート。CPUキャラとの併走で競技が行われる。ボタンを押すタイミングが、好記録を叩き出す秘訣なのだ。目指せワールドレコード！

◆もちろん記録は自動的にセーブされるぞ。各種目でワールドレコードを叩き出そう

F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR II

ジャンル RAC
ビデオシステム　2000年2月10日発売予定　価格：4300円（予価）

超本格派のF-1ゲーム！

マシン・サーキット・ドライバーが、全て実名で登場する本格派のF-1ゲームだ。好きなサーキットを走れる「エキシビジョン」、実際のF-1と同じく全16戦を戦う「グランプリ」、最速タイムを追求する「タイムトライアル」といったモードがあるぞ。他にも、99年度F-1の史実に基づいたシナリオに挑戦する「チャレンジ」モードも用意されているのだ。

◆もちろん99年初開催のマレーシアも収録されている。パッシングポイントが多く、面白いコースだ

◆「マクラーレン・メルセデス」は、リア・フロントのダウンフォースやエンジン性能が高い

◆「パドック」では、ウイングの角度など、細かいマシンセッティングを決められるぞ

◆レースシーン。「ジョーダン無限ホンダ」のマシンが雨の中のサーキットを走り抜ける

ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～

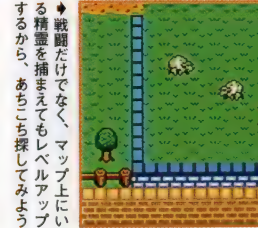
ジャンル RPG
イマジニア　2000年1月発売予定　価格：3980円

精霊を組み合わせて魔法を発動

火・土・水・風の四大精霊を組み合わせて魔法を発動するシステムのRPGだ。例えば、命を象徴する「水」と、母なる大地を象徴する「土」の精霊を組み合わせると、傷ついた体を癒す「ヒーリング」の魔法が発動するぞ。この魔法は戦闘経験を積んだり、マップ上に隠れている精霊を見つけることによって、レベルアップしていくのだ。

◆水の魔法を単独で使えば、水柱を起こして敵にダメージを与える。攻撃魔法になる

◆戦闘を繰り返すことによって、精霊のレベルが上がる。もちろん魔法の威力もアップするぞ

◆戦闘中に風と水を組み合わせれば、素早さが上がる魔法になる。ジャックの行動範囲が広がるぞ

◆戦闘だけでなく、マップ上にいる精霊を捕まえてもレベルアップするから、あちこち探してみよう

GB&GBカラー なかよしペットシリーズ1 かわいいハムスター（仮）

ジャンル SLG

エム・ティー・オー　2000年1月発売予定　価格：3980円(予価)

ハムスターの仕草が本物ソックリ！

ハムスターのグラフィックや仕草がリアルで、ホントにハムスターを飼っているような気分が味わえるゲームだ。ゲームスタート当初はちょっと緊張気味のハムスターだけど、掃除などのお世話をしたり、一緒に遊ぶことによって「なかよし度」が上がっていき、プレイヤーになついて様々な新しい仕草をするようになるんだ。

◆ハムスターの性格は200通りも用意されている！ハムスターの性格によって、反応のしかたも変わっていくぞ

◆「なかよし度」が上がれば、ハムスターに与えるエサの種類もどんどん増えていくのだ。野菜類も与えられるようになるぞ

◆もちろんお世話も必要だ。ケージ内はいつも清潔にして、適度なエサと水をハムスターに与え、健康なハムスターにしよう

◆ベッド・机・床・テーブルなど、ケージの外でハムスターを遊ばせることも可能。一緒に遊んで「なかよし度」を上げよう

GB&GBカラー ハリウッドピンボール

ジャンル TAB

スターフィッシュ　12月23日発売予定　価格：3980円

ボリュームたっぷりのピンボール！

映画の都「ハリウッド」が舞台のピンボールゲームだ。人食いサメが登場する恐怖映画をはじめとして、有名映画をモチーフにしたピンボール台が、全部で7種類とタップリ用意されているのだ。ゲームシステムは実にシンプル。十字キーとAボタンでフリッパーを操作するだけなので、誰でもカンタンにハイスコアを目指して遊べるぞ。

◆「ステージ2」は、街中で恐竜が暴れ回るパニック映画をモチーフにしたステージだ

◆ピンボール台は広いので、画面が上下にスクロールするぞ。もちろん台を揺らすことも可能だ

◆「ステージ1・SHARK」のピンボール台全景。画面上部にある細いレーンにボールを通したり、ステージ左右のボーナスポイントにボールを入れて役を成立させ、ガンガン点数を稼いでいこう

GB&GBカラー 真・女神転生 デビルチルドレン 「赤の書」「黒の書」

ジャンル RPG

アトラス　2000年春発売予定　価格：未定

最新作は2バージョン同時発売

おなじみ『女神転生』シリーズの最新作は、「赤の書」と「黒の書」の2バージョンが発売され、主人公やゲーム内のイベント、登場悪魔などが異なるのだ。会話によって悪魔を味方に入れる「会話システム」や、悪魔同士を合体させて新しい悪魔を作り出す「合体システム」も、もちろん健在。詳しいストーリー等は改めて紹介予定だ。

◆フィールド画面。「黒の書」の主人公「甲斐刹那」と、パートナーのケルベロスだ

◆人間の力では悪魔に太刀打ちできないので、戦闘は仲魔を召喚することによって行われるのだ

◆それぞれのバージョンでしか発生しないイベントも用意されている。これはスリにやられたか！？

◆魔獣合成（悪魔の合体）がこのシリーズの魅力。合体でしか出現しない悪魔もいるらしいぞ

GB&GBカラー パチンコ必勝ガイド　データの王様

ジャンル ETC

BOSSコミュニケーションズ　12月22日発売予定　価格：4980円(予価)

ゲームも楽しめるデータベースソフト

最新機種「CRフィーバークレイジーコンバットSR」が楽しめたり、データベースやストーリーモードも収録されている、盛り沢山のパチンコソフトだ。データベースモードはデータ分析に必要な機能が充実。「パチンコ必勝ガイド」に掲載される「パチコード」というパスワードを入力すると、実機のスペックが画面上で確認できるぞ。

大当り確率	1/315.1
賞球	5&15
平均出玉	~2100個
確変時確率	1/63.1

◆「パチコード」を入力すると、各種データが確認できる。初めてその機種を遊ぶ時に重宝しそうだ

◆これが「CRフィーバークレイジーコンバットSR」。予告機能やリーチが多彩な最新機種だ

	一回交換	確変無制限	無制限
2.0	39	25	24
2.5	31	23	22
3.0	26	21	21
4.0	19	19	19

◆「パチコード」を使えば、千円当たりの目標回転数も参照可能。この回転数を上回れば勝てるかも

実戦表データ

時間	投資(百円)	回転数	図柄	リーチ
10:15	50	103		リーチ10
10:50		194	7	リーチ1
11:00		46		リーチ3
11:15		72		リーチ3

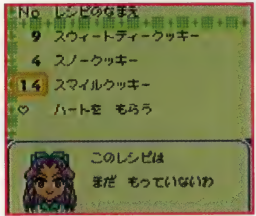
◆手入力で実戦データベースを構築できる。これで機種の傾向と対策が打ち立てられるぞ

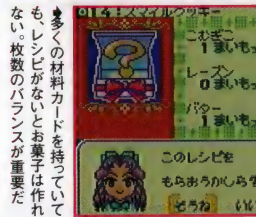
スウィートアンジェ

GB&GBカラー　ジャンル ETC
コーエー　12月17日発売予定　価格:3980円

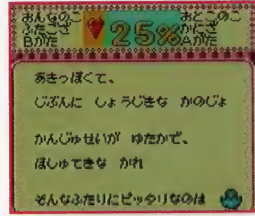
美味しいお菓子を作ってみよう!

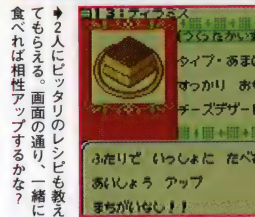
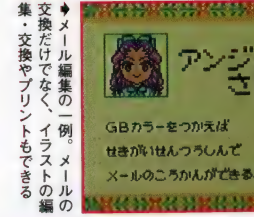
スゴロクマップで、材料カードやレシピを集め、カードを組み合わせてお菓子を作ろう。作ったお菓子を、美少年キャラ「スウィートナイツ(守護聖)」に味見してもらい、美味しく出来上がったものは「スウィートマーケット」に出品してみよう。人気上位2名には、コンテスト出場権が与えられるぞ。このコンテストで優勝すればエンディングだ!

◆集めたカードを組み合わせ、家庭科室でお菓子を作ろう。ここで評判の良かったお菓子は出品だ!

◆スゴロクマップ上でもレシピが手に入ることもあるけど、早くゴールすれば確実にもらえるぞ

◆マップをゆっくり回って材料カードを集めるか、早くゴールしてレシピをもらうか迷っちゃう

◆多くの材料カードを持っていても、レシピがないとお菓子は作れない。枚数のバランスが重要だ

便利で楽しい機能もタップリ!

このゲームには、お楽しみ機能も用意されているぞ。「メール」は、ひらがな・カタカナ・英数字を使って文章を作成し、キャラのイラストやフレームの編集をして友達と交換するんだ。ここで作ったメールはポケットプリンタで印刷できるから、プリクラ風シールも作れちゃう。「相性占い」は、お互いの生年月日と血液型を入力して、2人の相性が占える。結果とともに、占った2人にピッタリのお菓子も教えてくれるぞ。「着メロ作成」機能では、友達とのメール交換やレシピ交換など、通信をしている時に流れるメロディを作れるんだ。

◆数字が大きいほど相性がいいぞ。これは25%だから、あんまり相性が良くないのかも…

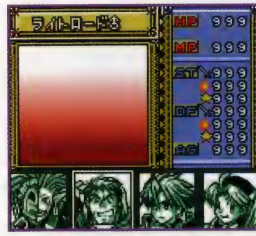
◆着メロ作成は、オクターブや音符も変えられる本格的な内容。5曲までセーブできるぞ

◆2人にピッタリのレシピも教えてもらえる。画面の通り、一緒に食べれば相性アップするかな?

◆メール編集の一例。メールの編集・交換だけでなく、イラストやプリントもできる

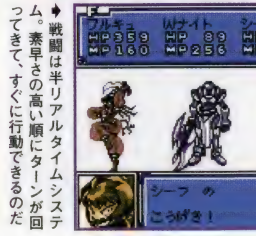
ダンジョンセイバー

GB&GBカラー　ジャンル RPG
J・ウイング　2000年3月発売予定　価格:4800円

12人の主人公が選べる対戦RPG!

ユニークな対戦型ダンジョンRPGの登場だ。まずお互いにダンジョンを作成する。そして通信ケーブルをつないで相手のダンジョンへと攻め込み、先に相手側のボスを倒した方が勝ちというルールだ。もちろん対戦だけではなく、1人用のRPGとしても魅力的。なんと12人もの主人公が登場し、個別のストーリーも用意されているのだ!

◆ダンジョン作成画面。ワナやモンスターの位置、階段などの地形を決められる。複雑に作ろう

◆12人の中から主人公キャラを選択できる。育てたキャラは、ダンジョン対戦でも使えるぞ

◆ダンジョン内を侵攻して、相手側ボスのもとへと急ごう。ボヤボヤしてると負けてしまう!

◆戦闘は半リアルタイムシステム。素早さの高い順にターンが回ってきて、すぐに行動できるのだ

マリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～
エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～

GB&GBカラー　ジャンル RPG
イマジニア　12月10日発売予定　価格:各4500円(限定版は各7980円)

オープニングストーリー紹介!

マルローネ(マリー)とエルフィール(エリー)は、ザールブルグという街の錬金術士。自然界に存在する様々な物質を採取して、それらをアトリエ(工房)で調合することによって、全く新しい物質を作り出す能力を持っている。そのため、街の人々からとても頼りにされている存在なのだ。ある日、ふとしたきっかけから、半人前の妖精をアトリエで預かって、4年間で一人前の妖精に育てることになった。材料の採取・調合だけでなく、モンスターからの身の守り方まで覚えさせなければならない。果たしてマリーとエリーは、預かった妖精を一人前の錬金術士に育て上げることが出来るだろうか。

◆マリーの工房内。錬金術士養成アカデミーのイングリド先生は、厳しいことで有名だ

◆新キャラのミリィは、ちょっと天然ボケが入ったキャラだ。レポートの題目が思い出せないらしい

◆イベントを進めていくと、綺麗な絵が表示されることがある。この絵は友達と交換できるぞ

懐かしいだけじゃない!

オリジナルの『スーパーマリオ』だけでなく、さまざまなお楽しみモードが付け加えられた超豪華版! 当時イヤと言うほどやり込んだファンでも、大満足間違いナシ。ゲーム内容を詳しく紹介しましょう!

➡楽しいモードが盛りだくさん！これで書き換え価格が1000円とは超お得だ

ワープゾーンで最短クリア!

「オリジナルモード」は1-1から8-4までの全32ステージあるけど、ワープゾーンが何カ所か隠されている。これを利用すれば1-1から全ステージを順番にクリアする必要がなくなるのだ。一度8-4をクリアすると、好きなエリアを選べるようになるから、下で紹介するワープゾーンを利用して、とりあえず1回クリアしてみよう。

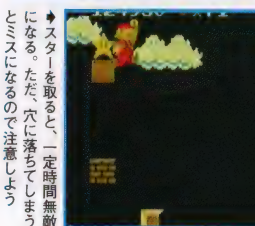
➡1-2のワープゾーン。ゴール直前のリフトに乗って、そのまま画面の上の方を歩いてみよう

➡こちらは4-2。ステージ中盤にある。隠しコインを出してからブロックを叩くとツタが出現

マリオのパワーアップ

パワーアップアイテムは全部で3種類。通常のマリオは、小さくてブロックも壊せないくらい弱いけど、アイテムを取れば、ブロックを壊せるようになったり、ファイアボールで敵を倒せるようになるのだ。

➡スーパーキノコを取れば、大きなスーパーマリオになって、ブロックを叩いて壊せるようになる

➡スーパーマリオの状態でファイアフラワーを取れば、ファイアボールで攻撃可能になるのだ

➡スターを取ると、一定時間無敵になる。ただ、穴に落ちてしまうとミスになるので注意しよう

マリオの増やし方あれこれ

➡「1upキノコ」が隠されているステージもある。空中など、見つけにくい所にあるぞ

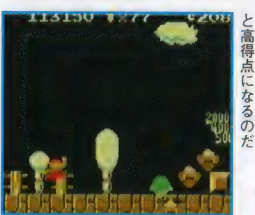
➡ノコノコなどの甲羅を蹴っ飛ばして敵を倒していくと、点数が増えていき、8匹目に1upする

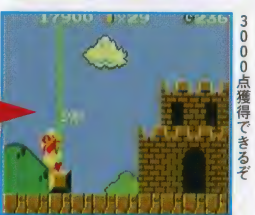
➡コインを100枚獲得すれば1人増える。1枚200点になるので、ハイスコア狙いにも重要

➡3-1など、階段状の場所でタイミング良くノコノコを踏んづけると、どんどん1upしていくぞ

ハイスコア獲得の秘訣

ハイスコアを叩き出すと、色々なお楽しみモードが増えていくこのゲーム。それだけに「オリジナルモード」をプレイしている時は、常に高い点数を獲得するよう、心がけねばならない。そこで代表的な高得点獲得方法を紹介しよう。「オリジナルモード」だけではなく、「チャレンジゲーム」のハイスコアメダル獲得にも役立つぞ。

➡既にファイアマリオになっていても、ファイアフラワーは1000点になるので、必ず取っておこう

➡敵キャラはファイアボールや踏み付けで倒すのではなく、甲羅を蹴っ飛ばして敵を倒すと高得点になるのだ

➡ゴール地点のポールに捕まるとき、タイムの末尾が9になった瞬間に加速を開始してみよう

➡すると、ちょうどタイムの末尾が6の時にポールに捕まれるので、花火が6発、合計3000点獲得できるぞ

エキストラコースも楽しめる!

ただでさえゲームモードがタップリの豪華な内容なのに、何と『スーパーマリオ2』の一部（1-1から8-4）が収録された「エキストラコース」も用意されている! このコースは、オリジナルモードで10万点以上獲得すると楽しめるようになるのだ。マリオとルイージのどちらかを選べるけど、ジャンプ力やブレーキ性能の差はないぞ。

➡セーブやコンティニューも可能だ。『マリオ』に比べてかなり難しいけど、やり応えがあるぞ

➡このモードでは、ルイージも選べるけど、能力はマリオと全く同じなのだ

➡マップは1-1から8-4までの長い道のりだ。1-1で無限増殖しておくといいぞ

➡『マリオ2』でおなじみの毒キノコも登場する。うっかり取るとパワーダウンしてしまう

「チャレンジゲーム」で3つのメダルを集めよう!

「オリジナルゲーム」でクリアしたステージは、この「チャレンジゲーム」が楽しめるようになるぞ。ステージ構成はオリジナルとほとんど同じだけど、赤コインメダル・たまごメダル・ハイスコアメダルの3つを獲得するのが目的のモードなんだ。3つのメダルの詳しい獲得方法を紹介しよう。

◆オリジナルモードでクリアしたステージのみ、挑戦できるぞ

◆右上のように、3つのコインを集めるのが目的なのだ

「たまごメダル」ヨッシーのたまごを探せ!

「ヨッシーのたまご」が各ステージに1つ隠されている。普通のブロックの中ではなく、何もない場所に隠しブロックとして配置されているぞ。「TOY BOX」のヒントを参考にして見つけよう。たまごを1つ取れば見られるようになるぞ。

◆1-1の「ヨッシーのたまご」はここにある

「赤コインメダル」赤コインを5枚集めよう!

赤コインは1つのステージに5枚隠されている。これを全部集めてゴールインすれば、赤コインメダルがもらえるぞ。画面の上の方とか、ちょっと行きづらい所にも隠されているので、よ～く探してみよう。

◆画面をスクロールさせないと見えないような場所にあることが多いのだ

「ハイスコアメダル」規定の点数を越えろ!

各ステージには「チャレンジスコア」が設定されている。これを越える点数を獲得してゴールインすると、ハイスコアメダルがもらえるのだ。左ページで紹介した、高得点の秘訣を参考にするといいぞ。

◆規定の点数をクリアするのは、なかなか難しい。なるべく早くゴールするのがコツだぞ

ゴール目指して競争する「VSゲーム」

マリオとルイージになって、先にゴールインすることを目指すモード。最初から遊べるのは、通信ケーブルを使った友達との競争のみだけど、ある条件を満たせば自分の記録と競争できるようになるぞ。

◆モードセレクト画面にテレサが表示されると、自分の記録と競争できるようになる

友達と2人で競争!

通信ケーブルを使って、友達とゴール目指して競争するモードだ。もちろん先にゴールにたどり着いた方が勝ちだけど、時間切れや同時にミスをした場合は、獲得コイン数の多い方が勝ちとなる。

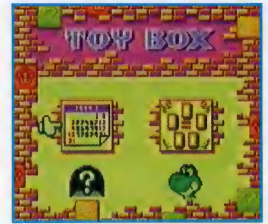
◆顔のブロックをタイミング良く叩いて、相手の足場をなくして妨害しちゃおう

自分の記録と競争!

「オリジナルモード」で30万点を獲得すると、1人でテレサと競争できるようになるぞ。このテレサは、今までに自分が叩き出した最速タイムと同じ速度で動くので、自分の記録との勝負になるのだ。

◆自分の記録が相手なだけに、かなり手強いぞ。こちらからはブロックで妨害できない

楽しさ満点「TOY BOX」

この「TOY BOX」には、大きく分けて4つの機能がある。最初から選べるのは「カレンダー」と「おみくじ」の2つだけど、ゲーム中に何らかの条件をクリアすると、内容がどんどん増えていくのだ。

◆「ヨッシーのたまご」のヒントを除く、ほとんどの項目がポケットプリンタで印刷できるぞ

カレンダー

◆西暦1年から3000年まで対応のカレンダー。ポケットプリンタで印刷できるぞ

シールや音楽の編集

◆ロゴマークやオープニング音楽の編集も楽しめる。条件を満たすと内容がどんどん増えるぞ

おみくじ

◆5つのパネルから1つを選ぼう。大吉が出ると、いいことがあるかも。大凶が出ると…?

ヨッシーのたまご

◆「チャレンジゲーム」で、ヨッシーのたまごが隠されている地点のヒントを教えてくれる

TOP GEAR RALLY 2

トップギア・ラリー2

発売が来年に変更された『トップギア・ラリー2』。編集部には海外版のサンプルロムも到着、一足早くトップドライバーへの道を歩んでいるぞ！今月はチャンピオンシップモードを徹底紹介だ！

タイトル	トップギア・ラリー2
発売元	ケムコ
発売日	1月中旬
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・メモリ拡張パック・コントローラパック対応

チャンピオンシップモード詳報！ 最速の明日のために

RACE 速いだけでは勝てない、頭脳もフル回転だ！

1人プレイのチャンピオンシップ……というと、どうも黙々とひたすら走るといった印象が強いんだけど、さすがトップギアは違う！もちろん速く走る必要はあるけど、それプラスαを要求されるのだ。路面の状況、マシンのコンディションをきっちり把握しよう！

↑さまざまな状況下での走行能力が試されることになるのだ

↑三菱やスバルのマシンにはレースで好成績を上げないと乗れないのだ

ACCIDENTに気をつけろ

ラリーとはそもそも大自然の中を走り抜ける競技。自然は美しいばかりではなく、時に人に向かって牙をむく……ということでこのゲームでは自然に存在する障害物がゲームのカギを握るぞ！

↑赤いマークがついているのが故障したパーツなのだ

巨大な岩でクラッシュすればエンジンや足まわりに大ダメージ、そして川の中を長時間走っていれば電気系統がショート！まさに自然の恐ろしさを痛感するレースになるはずだ。

CONDITIONに気を配れ

自然の恐ろしさを思い知るのは事故の時ばかりではない。そもそも天候や路面状況に合ったセッティングを組んでいないと、どんなにパワーのあるマシンでもまともに走ることさえできなくなってしまうのだ。慎重に判断してセッティングをしよう。

↑レース前に状況に合わせたパーツをセレクトしよう。最速への道は険しい

↑雪道の走行は特に難易度が高い。注意が必要だ

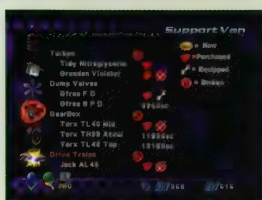
舗装されていない路面を多く走るコースならオフロードに強いタイヤを選ぶ、などというのは基本中の基本。この『トップギア・ラリー2』では、1つのコースの中でも舗装道路と原野を交互に走る場合もあるし、天気だって雨が降ったり雪が積もっていたり、とにかく一筋縄ではいかないのだ！

SUPPORT VAN 最高のセッティングで最速マシンを目指せ！

チャンピオンシップモードではレースで好成績を上げるとCP（チャンピオンシップポイント）を得ることができる。このCPが貯まるとより速いマシンを持つチームに移籍できたり、新たにスポンサーがついたりするのだ。スポンサーから提供される資金で新しいパーツやタイヤを買って、さらに最速を目指そう！

◆新しいスポンサーがつけばマシンには新しいデカールが

◆資金を稼いでより強力なパワーをもたらすパーツを購入しよう

ARSG RALLYSCHOOL 技術を磨いて頂点へ！ライセンスをゲットだ！

もちろんドライビングテクニック向上のためのモードだってバッチリ搭載しているぞ。このラリースクールでは基本となるブレーキング、コーナリングからドリフト、悪天候での走行まで幅広いテクニックを学ぶことができる。コースに出るのは、まずここで特訓してからかな？

◆マシンが破損した状況下でのドライビングだ

◆ランダム生成されるコースを走ることもあるぞ

このモードもチャンピオンシップモードの一部。ということは、ただ練習すればいいってものじゃないぞ！ レースで勝つともらえるCPだけど、実はラリースクールモードでクラスごとのテストに合格することでもポイントをもらえるのだ！

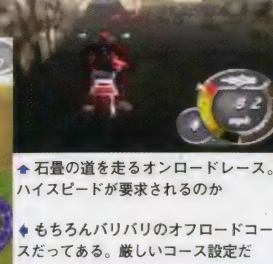
TOPGEAR HYPER BIKE トップギア・ハイパーバイク

タイトル	トップギア・ハイパーバイク	ジャンル	レース
発売元	ケムコ	プレイ人数	1～4人用
発売日	1月下旬	備　考	振動パック・メモリ拡張パック・コントローラパック対応
価　格	6980円（予価）		
容　量	128M		

ホンダ、ヤマハ、カワサキの協力で実在するバイクが駆ける！ なぜこんなに血が騒ぐんだぁッ！

オンでもオフでもハイパーバイク！

このゲームの第一のウリはもちろんオンロード・オフロード両方が楽しめるコースの豊富さ。そしてその豊富なコース設定に華を添えるのが天候の変化！ 雨が降ったりするのはもちろん、レース中にだんだん日が暮れてきたりもするらしいから、そこらへんも要注目だね！

◆スタジアム内でのレースもあるぞ。腕を見せろ！

◆石畳の道を走るオンロードレース。ハイスピードが要求されるのか

◆もちろんバリバリのオフロードコースだってある。厳しいコース設定だ

バーチャルプロレス2 ～王道継承～

VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

タイトル	バーチャル・プロレス2 ～王道継承～	容量	256M
発売元	アスミック・エース エンタテインメント	ジャンル	スポーツ（プロレス）
発売日	2000年1月28日	プレイ人数	1～4人用
価格	6980円	備考	コントローラパック対応 振動パック対応

今月もバープロ2の最新情報が炸裂だあっ！

戦い方のスタイルにこだわろう

各選手はそれぞれ自分の「スタイル」を持っている。このスタイルによって戦い方や出せる技なんかが違ってくるわけだ。どんなスタイルがあるかは右の通り。参考にしてね。

①プロレススタイル
一番基本的なスタイル。組み技、打撃技、防御などがバランスよく組み合わされている。

②格闘スタイル
基本はプロレススタイルと同じだが、組み技の中に「打撃コンボ」がある。

③シュートスタイル
コーナーポストにあがったりすることはない。組み技やスペシャル技の出し方が他のスタイルとは違う。

←これが格闘スタイルの打撃コンボだ！

←シュートスタイルには、もちろんマウントパンチもあるぞ

どんなモードがあるのかな？

このゲーム、選手も技もたくさんあるんだけどゲームモードだっていろんな種類が用意されているぞ。どんなモードがあるのかは、下の表を見てね。

←大会モードでは、自分で大会を開くこともできる

ゲームモード

①エキシビジョン
シングル戦、タッグ戦、バトルロイヤル、イリミネーション（5対5対抗戦）、3WAYマッチなどが行える。

②「王道継承」
全日本プロレスの選手として、ジャイアントシリーズなど実際の全日の1年間のスケジュールを体験できる。

③トーナメント
16チームの1発勝負勝ち上がり戦。

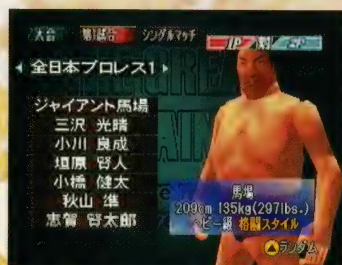
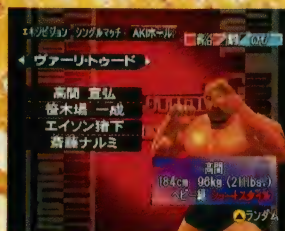
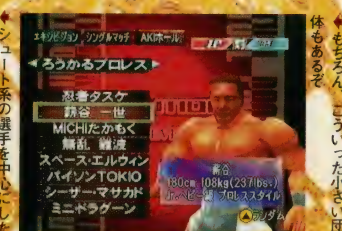
④リーグ
16チームの総当たり戦。

⑤ランキング
順位を競うモード。最大16人（タッグなら32人）まで参加可能。

⑥大会
自分で大会を開くことができる。

⑦エディット
自分でレスラーを作ろう。詳しくは来月。

他にはどんな団体がいるの？

このゲームでは全日本プロレスの選手が実名で登場するというのはこれまで紹介してきたんだけど、もちろん、それ以外の団体（架空の団体だけどね）も登場するぞ。というわけで、登場する団体それぞれの特徴をまとめてみました。

↑もちろん全日は全員が実名

←シュート系の選手を中心にした団体もある

←もちろん、こういった小さい団体もあるぞ

登場団体

●全日本プロレス
「明るく、激しく、楽しいプロレス」をモットーとし、プロレス界の王道をいく超メジャー団体。
所属レスラー：三沢光晴、川田利明ほか、全21人

●N.S.W/ネオ・ストロング・プロレス
日本を代表するメジャー団体。「プロレスこそ最強」という言葉を実践しつづける。
所属レスラー：林静夫、佐久間慶太ほか、全21人

●D.A.W/デッド・オア・アライブ
「痛みの伝わるプロレス」を標榜し、デスマッチやストリートファイトなど、正当派とはひと味違うプロレスを展開する。
所属レスラー：源流成一郎、ハヤテほか、8人

●ろうかるプロレス
空中殺法を中心とした派手なプロレスを行う和製「ルチャ」団体
所属レスラー：忍者タスケほか、全8人

●ジャンクス・ネットワーク
世界の格闘技系選手が集まり、つねに緊張感あふれるファイトを見せる。
所属レスラー：納村仁志ほか、全4人

●パーフェクツ
「秒殺」が売り物で、真剣勝負にこだわったスタイルを見せる。
所属レスラー：浦木利克ほか、全5人

●ヴァーリ・トゥード
「なんでもあり」の世界を追求する団体。打倒ブラジル柔術に燃える。
所属レスラー：斉藤ナルミほか、全4人

●ファイター調査団
「バチバチプロレス」と呼ばれる熱く泥臭いプロレスが特徴。
所属レスラー：カサンドラ鬼塚ほか、全4人

ビートルアドベンチャーレーシング

タイトル	ビートルアドベンチャーレーシング	容量	256Ｍ
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	レース
発売日	11月26日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

実在する車「ニュービートル」が登場するレースゲーム『ビートルアドベンチャーレーシング』。今月も続報をお届けしちゃいましょう！ 車は全部実際にあるやつだけど、レースの方はリアル一方じゃなくって、楽しい仕掛けがいっぱいだ！

発売直前！ニュービートルで突っ走れ！

もちろんタイトル自体に「ビートル」ってついてるぐらいなんだから、出てくる車はみんなビートル一色！ただ、同じビートルでも色によって性能がちがうから、自分に合ったやつを選ぼう。ギアチェンジもオートマとマニュアルが選べるぞ。

それぞれパラメータがちがうのだ

敵も自分もみーんなビートル

チャンピオンシップでトップを目指せ！

1人用モードでは「シングルレース」と「チャンピオンシップ」が遊べる。「チャンピオンシップ」モードは、各コースでゴールした順位によってポイントがもらえ、このポイントの合計が3位以上になれば次のコースにすすめるという勝ち抜きモードだ。

あら、こんな～ところに抜け道が。てなことをいいつつ、とりあえずそっちの道を走ってみようか？

このモードで優勝するとシングルレースで遊べるコースが増えるわけなんだけど、はっきりいってこのゲーム、各コースとも一筋縄じゃいかないくせ者ぞろいだ。だいたい、見えてるところはほとんど走れるようになってるから思わぬところに抜け道アイテムがあったりするぞ。

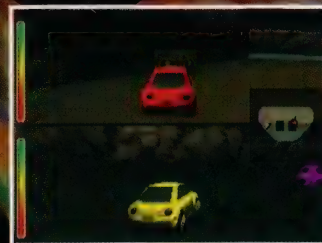
最後のレースまでの合計ポイントが1位になれば優勝だぞ

お得なアイテム

道ばたの数字や文字の書かれた箱はもちろんアイテム。数字が書かれているのは、チャンピオンシップでコンティニューするのに必要なポイントがもらえる「ボーナスボックス」。「N」はダッシュができるニトロボックスだ。その他にシークレットボックスというのもあるぞ！

箱をみたらとりあえず突進！遠慮なんかせずにアイテムいただきだ！

ビートルバトル

このモードでは、2～4人で熱いバトルを展開できるぞ！といってもレースじゃなくって「テントウムシ」の取り合い。フィールドの中に置かれている6色のテントウムシを全て集め、一番先に出口にたどり着いたプレイヤーの勝ちだ。フィールドの中に転がってるアイテムをひろって人のじゃまをしたりもできるぞ！

これが問題のテントウムシ。人に取られる前に、とりあえずいただきだぁっ！

普通にレースできる対戦モードもあります、ハイ

ヤキイモ
ヤキイモ

ケインニッヒ将軍

おいおい。もうすぐ1999年も終わってしまうじゃないっすか。どうやら世界も終わらずに過ぎ（まだ言ってる）、残る日にちはあとひと月ほど。う〜ん、もう2000年もすぐ近くまで来てるんだねぇ。せっかくの99年末なんだから、「お題」もそれらしいのにすれば良かったたかな? やっぱ発売間近の『ポケモン』がいいよね。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆『ポケモン金銀』は、初代があってこそ、というイラスト。ルギアとホウオウは『金銀』のパッケージのイメージだね

【高知県／谷マコトさん】

◆トライフォース3人組のイラストです。それはそれとして、作者のさかざきさんのホームページアドレスを紹介します。
http://home.htmnet.ne.jp/m01/sinozaki/sakura/index.html

【東京都／さかざき咲羅さん】

◆発売延期になっちゃって新着情報が届かない『マリオRPG』。松本さんは、お年玉を使わずに（使わせずに!?）待ってるのに…

【埼玉県／松本郁子さん】

◆「六賢者とともに戦う時の勇者」てタイトルだけど、1人足りない…。作者も描き終わってから気づいたようです

【栃木県／夢之助さん】

◆『スターフォックス』の面々。ちなみに右下の女の子はキャットで、左で敬礼してるのはビルだよ

【茨城県／健壱郎（旧名揚咲シュウ）さん】

◆『ポケモン』と『ゼル伝』。任天堂の2大作品だね。最近はマリオシリーズよりも人気があるかも…

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆ほぼ1年ぶりの投稿だ! 祝復帰作品はGB版『風来のシレン』のケヤキ姉さんだって。大人っぽい感じだね

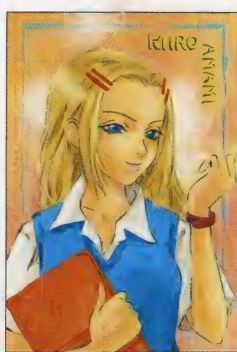
【東京都／はやりのうしさん】

◆GBのリメイク版と『ゼルダ外伝』。2つの「ゼル伝」が楽しみだね。ベビーマリオのお面もいい感じだぞ

【滋賀県／白雪月花さん】

◆『スマブラ』で大活躍しているネスとカービィ。『スマブラ』のキャラって本編より有名なキャラも多いよね…

【大分県／姫野裕紀さん】

◆『ゲッター』のきいろちゃん。発売直後は、まことの人気が高かったけど、最近はきいろちゃんも人気が高い

【大阪府／姫松さん】

◆『ポケットピカチュウカラー』がうれしいんだって。予約したかな? 品薄になりそうな予感がするぞ

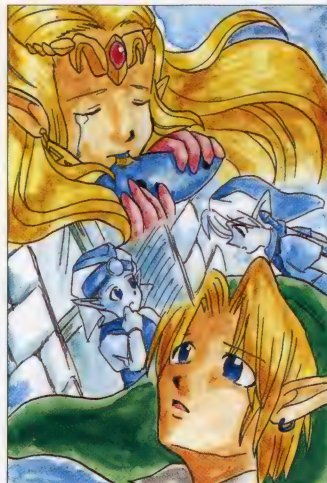
【東京都／らいちゅさん】

今月のお題『出会いと別れ』

◎次回のお題は『ポケモン金・銀』。次々回のお題は『新年』。

◆『パワプロ』シリーズのパワプロ君と犬。この2人が決別するのでは!?と心配してたとか。そんなことないけどいい絵だ

【愛知県/sevenちょんさん】

◆最近の作品で、「出会いと別れ」の印象がとても強い『ゼル伝 時のオカリナ』。今月のお題も、『ゼル伝』ネタが一番多かったぞ

【岐阜県/描代子さん】

◆ポケモンを交換しているシーンをモチーフに描いてくれました。確かにこれも「出会いと別れ」だよね。そして別れと同時に新たな出会いがあるんだね

【茨城県/上枝逸美さん】

◆いろんな人と出会ったり別れたりしながら成長していくジョゼット。たくさんの想いがつまった絵だね

【埼玉県/けいこさん】

◆「またね」っていう別れ。楽しい出会いと、寂しくない別れ。それってすごくいいよね

【東京都/きりしま成子さん】

◆ものすごい別れ方です。後味がすっげー悪そうです。後ろにいるカービィがいい味出してるぞ

【大阪府/HIROさん】

◆戦争がテーマの重厚なストーリーの『オウガ64』。初めてのシリーズプレイでハマる人も多いみたい

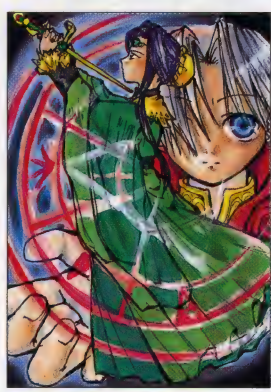
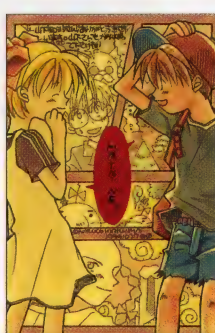
【宮城県/青賀さん】

◆時の流れを行ったり来たり。考え始めるとキリがないような世界に生きている2人だね

【神奈川県/万時優さん】

◆やっぱしこの2人です。個人的には、サリアとの別れの方がショックだったかも知れないなぁ

【埼玉県/磐城沙織(旧名にわとり好き)さん】

◆「クッパは、マンネリ気味の2人のための愛の潤滑油なのです」だって。そうきましたか…

【千葉県/犬飼鈴助さん】

◆そうだよね。『スターフォックス』のラストは涙がちょちょぎれるもんなぁ。ホントに名場面だよな

【福岡県/さばくのキツネさん】

イラストファンレター

◆だれか1人にじゃなくて、投稿者全員へのファンレターだぞ

【秋田県/大介丸さん】

◆今月のファンレターNO.1は草刈り一郎さんでした

【茨城県/武之内ヒロシさん】

◆なんせ、山村さんは親衛隊第1号の投稿者。以来常連です

【茨城県/にょほほんさん】

イラスト10歳未満

◆天使のカービィなのかな。「てんごく」って言ってるね

【和歌山県/稲山陽太さん・5才】

◆『ポケモン』のキャラクターでは何が一番好きなのかな

【茨城県/りょんさん・7才】

◆ヨッシーとマリオがお芋ほり。芋ほりの遠足にでも行ったのかな

【大阪府/さのかつやさん・7才】

イラストの高層雑居ビル

◆「ゼル伝」の好きな2人を描いてくれたぞ。女の子キャラではマロンが一番好きなんだって【千葉県／沖野つかささん】

◆「レッドさんありがとう」イラストには文字があわないと思ったのでここで書いて下さい、というコメントでした【奈良県／山村彩世理さん】

◆祝！『ゼル伝～ふしぎな木の実』新キャラってことで、さっそくメイプルちゃんを描いてくれました【岡山県／まあめいどさん】

◆友達が集まったら必ず『ゲッター』をプレイするそう。イラストは最近大人気のきいろちゃんです【岡山県／鶴見弥生さん】

◆「エムブレム」のソードマスターになったマリータ。チャイナ服みたいなのを着ててステキだって【大阪府／NO・Qさん】

◆音楽の授業をするシーク。そして、いじけたようにオカリナ吹くリンク。やーい不良、不良～【山梨県／如月恵さん】

◆「エムブレム トラキア776」のオルエン。ゲームの方はもうクリアしたかな。ホント超ムズいよねぇ【千葉県／高坂裕子さん】

◆ニンテンドウパワーの書き換えに入って欲しいタイトルってことで『聖剣伝説』のイラストです【長野県／からさん】

◆真ん中にいるのは、任天堂開発部長の宮本さん。今月の16日で47才の誕生日を迎えられました。バースデーイラストだ【東京都／宝山りふぁさん】

◆「最近夜寝れなくなってしまいました。おかげで授業中によく寝るように（汗）」だって【大阪府／どせい男さん】

◆この3人組みの合わせが好きなんだって。見てると幸せになれるとか【神奈川県／季遠ときやさん】

◆先月号の「毎月新聞」の山内社長の写真を撮ってくれたのはこのかたです【神奈川県／リュウジロウさん】

◆ペン入れ手前でリンクが左利きだって言うことに気づき直したって【大阪府／藤原克人さん】

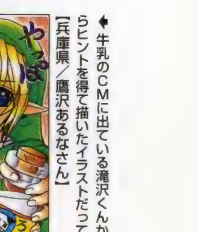
◆『FE』のマチュアが好きなのに、マリータとシヴァファンばかりで寂しいって【和歌山県／真咲ねむさん】

◆ホントに待たされた『ポケモン金銀』。ついに遊べる日がやってきたね【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆スーパーアローとミセスアローの正義の味方夫妻です。スーパーアローの顔は想像で描いたそうです【千葉県／丸男さん】

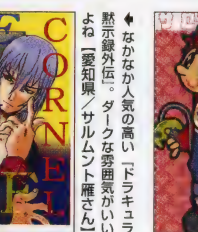
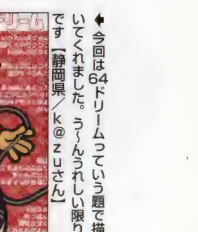
◆牛乳のCMに出ている滝沢くんからヒントを得て描いたイラストだって【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆本格的3DのCGで描かれたアーウィンがすごいぞ【東京都／ガンテツさん＆北海道／ぺちょんさん】

◆『ゼルダ外伝』が春に出るのを楽しみにしてるそう。発売延期はしないで欲しいね【東京都／水希亜梨美さん】

◆テスト中だって言うのに、気合い入れて描いてくれたイラストです【大阪府／はるさめまななさん】

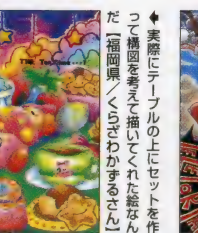
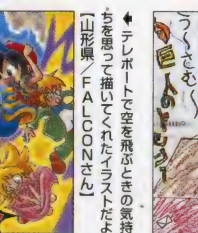
◆クリスマスが近いから、サリアからのプレゼントをイメージして描いたそうです【岡山県／姫月さん】

◆秋と言えば、イモとカキとキノコだって。でももう寒い冬に突入だね【三重県／高崎司さん】

◆今回は64ドリームっていう題で描いてくれました。う～んうれしい限りです【静岡県／k@zuさん】

◆なかなか人気の高い『ドラキュラ黙示録外伝』。ダークな雰囲気がいいよね【愛知県／サルムント雁さん】

◆『ぷよぷよ～ん』のアルルとカーくん。古くからの定番キャラだね【秋田県／高峰るいかさん】

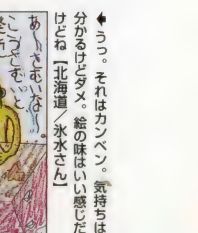
◆みんながいろんなお面をかぶったら面白そうだね。でも全員が変身したら…【神奈川県／さっちんさん】

◆『バイオ3』は64で出ないかなぁだって。可能性はなくはないと思うぞ【長野県／青木霊さん】

◆とことんフォックスにこだわる作者のCG作品。ついにここまできたか…【千葉県／いが2さん】

◆うっ。それはカンベン。気持ちは分かるけどダメ。絵の味はいい感じだけどね【北海道／氷水さん】

◆テレポートで空を飛ぶときの気持ちを思って描いてくれたイラストだよ【山形県／FALCONさん】

◆実際にテーブルの上にセットを作って構図を考えて描いてくれた絵なんだ【福岡県／くらざわかずるさん】

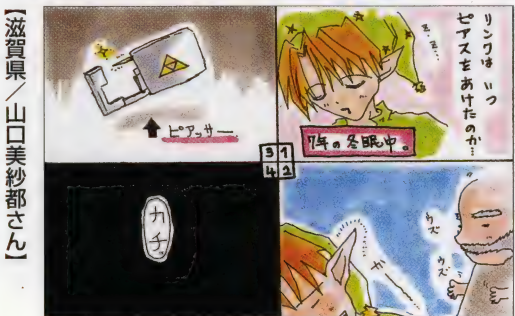
◆ブ～レストファイアー♪マジンゴーマジンゴーマジンガーZ！【兵庫県／いちにのさん】

◆冬っぽい感じに仕上がっていて、とってもいいです。イラストは『ドラクエ』だよ【広島県／キムモさん】

◆こんどは双六になった『ゴエモン』。みんなでわいわい楽しもう！【岡山県／あさひさん】

4コマの長屋

【宮城県／爽樹さん】

↑嗚呼。こんなところで離れって行ってしまうディオ…。でも、こんな奴らがいる部隊に配属になっちゃったら、君でも脱隊したくなるでしょ

↑普段は仲のいい兄弟も、熱くなってこんな風になるとか。長女の作者は大声、次女はハリ手、三女はトゲトゲしい言葉、弟はゲームの技名を叫んでキック…。流血しないでね…

【神奈川県／咲巳猫次郎さん】

【滋賀県／山口美紗都さん】

↑そ、そうなん？リンクのピアスって賢者のおっさんが開けたの？そういえば、子供の時は穴あいてないし、目が覚めたらいきなしピアスが…

【長野県／紅剣士さん】

↑うわっ、くっさ～。このあとオーシンは、ダグダにフンドシを返したのかなぁ。ゴメンとかいって。でもってダグダの頬がポッ…。なんちてなんちて

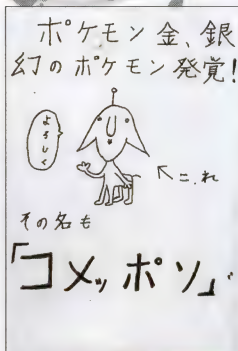
キレてるかたたち

↑戦いを経て男の魅力が付いてきたネス。まだ小さい子供だけど、足の剛毛で女の子もイチコロさ

【宮城県／タナカ・ジョンさん】

↑残念ながらここで公開されたので、ゲームからは削除されました。かっこいいのに残念だなぁ

【愛知県／三太丸太さん】

↑っていうかただのヤバイ人たちです。とくに左のヤツ。てめぇ、意識的に卵を上にあげてるだろ！よし、合格

【愛知県／ギャランドゥさん】

↑ヒゲダンスといえばドリフだ！って、古すぎて知ってる読者も少ないぞ。ということは、左がシムケンで右が加藤茶。キノコがブーと工事と荒井注でキメッ！

【青森県／ペイントくん】

今月の階級特進者

士官学校卒業検定中
大阪府／NO.Qさん
奈良県／山村彩世理さん
北海道／ぺちょんさん
福岡県／くらざわかずるさん

士官学校4年進級
岡山県／まあめいどさん

士官学校2年進級
大阪府／藤原克人さん

士官学校1年入学
東京都／きりしま成子さん

特務曹長昇格
東京都／宝山りふぁさん

特務曹長昇格候補
愛知県／蒼月ひかるさん
東京都／きさらぎ浅葱さん

曹長昇格
埼玉県／松本郁子さん
千葉県／丸男さん

曹長昇格候補
埼玉県／磐城沙織(旧名にわとり好き)さん
長野県／からさん

軍曹昇格
宮城県／青賀さん
滋賀県／山口美紗都さん

軍曹昇格候補
神奈川県／リュウジロウさん
岡山県／姫月さん
千葉県／いが2さん
愛知県／サルムント雁さん

伍長昇格
神奈川県／万時優さん
大阪府／どせい男さん

伍長昇格候補
東京都／らいちゅさん
埼玉県／けいこさん
秋田県／高峰るいかさん

上等兵昇格
東京都／はやりのうしさん
岐阜県／描代子さん
兵庫県／鷹沢あるなさん
静岡県／k@zuさん
宮城県／爽樹さん

上等兵昇格候補
栃木県／夢之助さん
大阪府／はるさめまなななさん
山形県／FALCONさん

1等兵昇格
茨城県／健壱郎(旧揚咲シュウ)
山梨県／如月恵さん
和歌山県／真咲ねむさん

1等兵昇格候補
愛知県／sevenちょんさん
岡山県／あさひさん

2等兵昇格
大阪府／姫松さん

2等兵昇格候補
愛知県／三太丸太さん
千葉県／沖野つかささん
神奈川県／季遠ときやさん
広島県／キムモさん

正隊員昇格
東京都／さかざき咲羅さん
滋賀県／白雪月花さん
茨城県／上枝逸美さん
大阪府／HIROさん

準隊員入隊
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

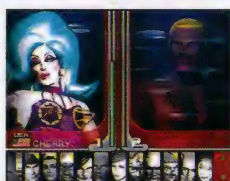
キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎25日消印有効です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『大乱闘スマッシュブラザーズ』&昔のドリテク復活掲載特集！

N64 中夢 格闘伝承～F Cup Maniax～ 編集部／ドリテク隊
隠しキャラの使用条件

下の表のように条件がそろうと、隠しキャラが選択できる。また、スゴロクモードをクリアしたキャラが2人以上いると、道場破りモード出現。

◆百人抜きはマジきついっす。果たしてできるかな？

ファビアン	ノーマルモードをクリアする。キャラは誰でも良い
サムライ	ニンジャでノーマルモードをクリア後、ファステストモードで1分以内にクリア
モウ	アドリアーナでノーマルクリア後、ロデオモードで1分耐える
マスター	サエキでノーマルモードをクリア後、サバイバルモードのマスターチャレンジを全てランクA以上でクリアする
チェリー	ピエールでノーマルモードをクリア後、サバイバルモードで百人抜きを達成する

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 長野県／82さん
巨大化するハリセン

どのキャラでもいいので、ハリセンを持つ。そして、ハリセンで、リンクの爆弾や、ネスのPKファイアーをスマッシュ攻撃する。その時、相打ちになり、自分もダメージをくらうと、ハリセンが巨大化して、攻撃のダメージも、普通のハリセンよりも多くなるんだ。これって知ってた？

◆リンクの爆弾を、ハリセンでスマッシュ攻撃

◆ハリセンが巨大化。でもタイミングは難しいぞ

SFC いねむり ファイアーエムブレム トラキア776 北海道／井口耕人さん
いきなりファイル選択

ゲームを始めたり、やり直したりするときに便利なドリテクだ。スタートボタンを押しながら電源を入れたり、リセットボタンを押したりすると、オープニングがとんで、いきなりセーブファイル選択画面が表示されるぞ。何度もやり直すタイプのゲームなので、便利なドリテクだよね。

◆普通はこんな風にオープニングが出てくる

◆スタートボタンを押したままだと、いきなりここへ

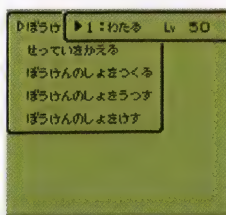
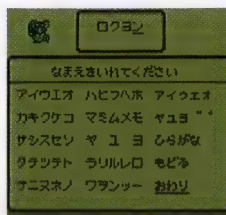
GB いねむり ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ 熊本県／64マニアさん
王子と王女の名前を変更する

『ドラクエⅡ』の冒険の書を選ぶ画面で、セーブデータにカーソルを合わせて「✚左+スタート+A」でサマルトリアの王子の名前が、「✚右+スタート+A」でムーンブルクの女王の名前がそれぞれ変更できるのだ。

◆この画面でコマンドを同時押ししてみよう

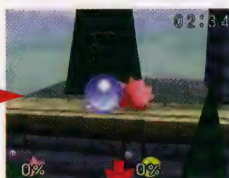
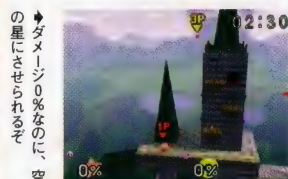
◆王子と王女の名前を、好きなものに変更できるぞ

はみテクの殿堂

いまだに数多くのドリテクが寄せられる「スマブラ」。今回は、そんな「スマブラ」の小技集ができあがりました。対戦で使える技なので、ぜひ試してみてね！

N64 中夢 大乱闘スマッシュブラザーズ 埼玉県／いちにのさん

プリンカービィのスゴ技

攻撃モーションが派手なわりには、攻撃力が低いプリンの技「はたく」。この「はたく」に関する強力な情報が寄せられた。実はこの技、シールドブレイクに役立つ技なのだ。シールドをはっている相手に、「はたく」で攻撃すると、たった2回でシールドを破壊することができる。プリンをコピーしたカービィがこの技を使うと、2回目の攻撃でシールドを破ると同時に、相手は空の星になっちゃうのだ！

➡まずは、カービィでプリンをコピーする

⬅シールドをはっている相手に対して「はたく」攻撃

⬅2回目の攻撃で、シールドが壊れ…

➡ダメージ0％なのに、空の星にさせられるぞ

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 群馬県／タラばばさん

ネスの強力なヘッドパッド

ネスを使って、Cボタンで小ジャンプをした後、すぐに3Dスティック上を入力し、続けてAを押してみよう。すると、隙がすくない超低空のヘッドパッドを繰り出せるのだ。C、スティック上、Aと素早く入力だぞ。

⬆スキがすくない超低空のヘッドパッド。似たような技がヨッシーでもできる

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザース 福岡県／バナおさん

アーウィンに乗ってみよう！

セクターZのステージに飛んでいるアーウィン。実はこのアーウィンに乗ることができるのだ。ただし、乗り続けていると、途中で振り落とされたり、そのまま画面外に連れていかれて、空の星になっちゃうけどね…。

⬆フォックス、アーウィンに乗るの図。なかなか絵になってます

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 千葉県／NADさん

「ねむる」だけでアンチウォー

プリンを使って1人用でプレイしているときに、「ねむる」だけを使って、相手に勝利してみよう。すると、クリア時のボーナス画面に「アンチウォー」という項目が追加されるぞ。アンチウォーとは、反戦という意味。戦わずして勝利した人に与えられるボーナスなのだ！ボーナス得点も高いぞ。

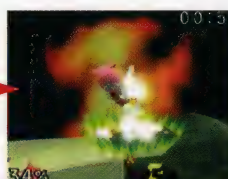
➡とにかく「ねむる」。そして場外に突き落とす

⬅3万点のアンチウォーボーナスがもらえるぞ

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 群馬県／タラばばさん

Cボタンで小ジャンプ

Cボタンユニットを軽く押すと、3Dスティックでは出せないような小さいジャンプが出せるんだ。キャラによっては、コレを利用した強力な技もあるぞ。例えば、カービィ。Cボタンで小ジャンプをして、すぐに3Dスティック下+A。この攻撃をうまく繰り返すと…、ハメくさいぞ。

➡Cボタンで小ジャンプを出し、すぐにコマンドを

⬅これをうまく繰り返すと…。たまらんのう

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 群馬県／タラばばさん

シールド中に技を出す

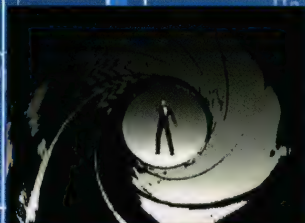
シールドをはっている最中に、3Dスティック上+Bを入力してみよう。シールド状態からいきなり技を繰り出すぞ。入力のタイミングは、まずスティックを先に入力し、そのあとでボタンを押すと技が出しやすい。相手をあざむくフェイント攻撃にはもってこいの、有効な技なのだ。

➡シールドをはって待ち受ける。射程距離に入ったら

⬅うおりゃー、いきなり攻撃なのだ

「ゴールデンアイ」隠し対戦キャラのコマンドの入力のコツを教えます。例えば①なら、まずLを押して、それを押したままRを押し、さらにその2つを押したままC左、というように順に入力しよう。

旧作ソフトのドリテク復刻特集！

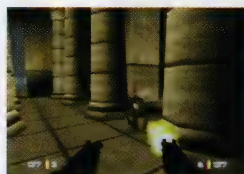
かつて紹介した旧作のドリテクから、最近続編が発売されたものや、もうすぐ発売されるもの、そしていまだに売れ続けている人気作品のドリテクを抜粋版で紹介します。知らないドリテクがあったらぜひ試してみよう！

N64 旧作復刻

ゴールデンアイ 007
お楽しみモードの条件、対戦キャラ増加など

お楽しみモードの条件

特定の難易度の特定のステージに設定されている目標タイムをクリア(任務完了)すると「お楽しみモード」が出現する。

ステージ	イージー：スパイ	ノーマル：特命スパイ	ハード：<00Agent>
01ダム	なし	ペイントボール/2：40	なし
02化学工場	なし	なし	無敵モード/2：05
03脱出	DKモード/5：00	なし	なし
04雪原	なし	両手Gランチャー/3：30	なし
05地下基地	なし	なし	両手Rランチャー/4：00
06サイロ	ターボモード/3：00	なし	イージー：スパイ
07巡洋艦	なし	レーダーなし対戦/4：30	なし
08雪原	なし	なし	タイニーボンド/4：15
09地下基地	両手手投げナイフ/1：30	なし	なし
10銅像公園	なし	敵ターボモード/3：15	なし
11軍用書庫	なし	なし	透明人間モード/1：20
12市街地	全敵Rランチャー/1：45	なし	なし
13駅	なし	敵スローモード/1：40	なし
14軍用列車	なし	なし	PP7シルバー/5：25
15ジャングル	ライフル/ランチャー/3：45	なし	なし
16秘密基地	なし	弾無制限モード/10：00	なし
17ポンプ施設	なし	なし	両手RC-P90/9：30
18アンテナ	PP7ゴールド/2：15	なし	なし
19アステカ	なし	両手レーザー/9：00	なし
20エジプト	なし	なし	オール武器モード/6：00

ボーナスステージ&007レベル

ステージ18までを<00Agent>レベルでクリアすると、アステカが、アステカの<00Agent>レベルをクリアするとエジプトが登場する。また、<00Agent>で全20ステージクリアすると「007」レベルが出現する。敵の体力、強さ、命中率、スピードを好きなように設定できるレベルだ。

対戦ステージ&キャラ増加

1人用プレイでステージをクリアすると、対戦で選べるキャラやステージが選択可能になるのだ。

対戦ステージ&キャラ増加

対戦キャラの選択画面で、右の1～10のコマンドを順に入力すると、隠し対戦キャラが登場。できない人は左のハミダシを見よ！

①L+R+C左
②L+C上
③L+R++左
④L++右
⑤R++下
⑥L+R+C左
⑦L+C上
⑧L+R++右
⑨L+R+C下
⑩L++下

N64 旧作復刻

ぷよぷよSUN64
キャラ選択の秘密など

キャラクター選択の秘密

「ふたりでぷよぷよ」のキャラ選択のときに、アルル、シェゾ、ぞう大魔王、ルルー、ドラコのいずれかの所で、スタートボタンを3秒ほど押し続けると…。

◆アルルの所でスタートボタンを押し続けると、カーくんが選択できる

カーくん乱入

「ひとりでぷよぷよ」で、ふつうレベルのアルルならコンティニュー20回以上で、むずいレベルのシェゾならノーコンティニューでサタン様を倒すと…。

◆なんと突然カーくんが乱入。コンティニューなしの1回勝負なのだ

N64 旧作復刻

スター・ウォーズ 帝国の影
ジェダイモードとゲームの秘密

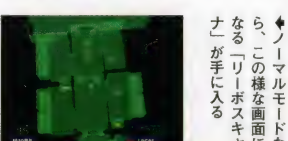
ジェダイモード出現

エキスパートモードをクリアすると、新たなレベル「ジェダイ」が出現する。その名の通り、ジェダイの騎士じゃないとクリアできないような激ムズのレベルなのだ。

◆エキスパートレベルをクリアすれば、ジェダイレベルが遊べるようになる

ゲームの秘密

各ステージに隠されているチャレンジポイントを全て集めると、ポーズボタンで「ゲームの秘密」が表示される。その項目に従うとそれぞれ効果が現れる。

◆ノーマルモードなら、この様な画面になる「リーボスキャナ」が手に入る

N64

旧作復刻 実況Jリーグパーフェクトストライカー　実況ワールドサッカー3
サッカーソフトの2連続

……… 実況Jリーグ パーフェクトストライカー ………

デカ頭モード

タイトル画面で「Cの上・上・下・下・左・右・左・右・B・A・Z+スタート」と入力。成功すると「ドカン」と声が。

➡選手の頭が大きくなる「デカ頭」モード。電源を切るとリセットされる

ワールドドリームス登場

タイトル画面で「✚の上・L・上・L・下・L・下・L左・R・右・R・左・R・右・R・B・A・Z+スタート」と入力。

➡ワールドスターズ、ジャパンドリームス、ワールドドリームスが選択できるように

……… 実況ワールドサッカー3 ………

デカ頭モード

タイトル画面で「Cの上・上・下・下・左・右・左・右・B・A・Z+スタート」と入力する。

➡成功すると「ビッグチャンス」という声が聞こえ、デカ頭モードに

オールスター登場

タイトル画面で、「✚の上・L・上・L・下・L・下・L・左・R・右・R・左・R・右・R・B・A・Z+スタート」と入力。

➡「ブラボー」という声が聞こえ、オープン戦で、オールスターが使用可能に

N64

旧作復刻 爆ボンバーマン
対戦ステージ出現など

対戦ステージが増える

メニュー画面で、ハドソンから発売されている連射機能付きコントローラ「ジョイカード64」のスタートボタンの連射をHUモードにすると、バトルステージが4つ増える。でも実は、ストーリーモードで6ステージクリアすれば2つ、ゴールドカード120枚で2つ出てくるし、スタートボタンを素早く連打しても出てくるのだ。

➡対戦ステージのひとつ「みずのせせらぎ」。爆弾も自分も水の流れに翻弄されるぞ

オプションの「???」

オプションの中の3つの「???」は、次の条件を満たすとそれぞれ選択できるようになる。①ワールド4までをクリア→きょく／プレイ中に流れている曲を聴くことができる。②ワールド6までをクリア→シネマ／いつでもエンディングを見ることができる。③ゴールドカード120枚でクリア→フルパワー／最初からボムや火力などアイテムを全部持っている。

➡全部のオプションが使えるようになるには結構大変なのだ。がんばろう

N64

旧作復刻 時空戦士 テュロック
いろんな効果のチートコード

タイトルメニューのチートコードを選択して右の表の通りに入力すると、ゲーム中にいろいろな効果を得ることができる。幾つかのチートコードを併用することも可能。入力した後、ゲーム中にセーブをすれば、コードも記録される。

⬆いくつかのチートコードを組み合わせることもできる

弾ムゲン	TLLBRSRDFNR	弾数が無限になる
オールウェポン	MGGTSCMSMGT	全ての武器が使用可能
ビッグヘッド	NHSGBNTTPTCCDRTR	キャラの頭が巨大化
ワイヤーフレーム	RDKDTL	テクスチャー情報破棄
ミニエネミー	HNTTTTTTTSCHHNG	敵キャラが小さくなる
時空盾	SSTHKLLCS	時空盾を持った状態に
スタッフロール	DFMHTSG	スタッフロールが見られる
ザンキムゲン	FRHSTTTHSCTRLK	テュロックの残数無限
エネミーズ	BTHST(ゲーム中は不可)	好きな角度で敵を見られる

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK Fax 03-3230-0675 （A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶パンティコング64
❷隠しゲーム発見！
素っ裸にネクタイ姿の変態ゴリラで、コンクリートジャングルのステージに行く。そして、グロッキーコングに新アクション「ヘンタイ～ン」を教えてもらったら、下着屋に行ってみよう。すると、新しいパンティが手にはいるぞ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
生肉 英（49）　P.N.猿
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

もうすでに紹介されてしまったドリテク、旧作のドリテクなど、もう一度掲載して欲しいソフトがある人は、ドリテクコーナーまでハガキで送って下さい。希望多数のソフトは、復活掲載する予定です。

外は木枯らし。でも今月もホットな情報満載だ!

気づけばもう99年も終わりに近づき、N64ソフトもばんばん発売される時期になったぞ。購入を決めるには、情報集めが第一。今月も君のアタマの中のN64&64DDソフト情報をしっかりとバージョンアップしてくれ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC・DD	その他・64DD
PUZ	パズル	GBP	64GBパック対応

MOTHER3 豚王の最期
RPG

任天堂 2000年5月

残念ながら今年いっぱいは新情報はないと見られる『MOTHER3』。今回は家族でパーティを組むっていうことなんだけど、気になるのは愛犬。犬単体で動かす場面があったら、やっぱり犬視点になっちゃったりするんだろうか?

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG

任天堂 2000年

これまた残念ながら2000年1月の発売は延期されてしまった。前回はパーティで戦ったマリオ達だけど、今回はまだそういった画面はないんだよね。もしかしたらキャラクターチェンジ方式で進んでいくんだろうか?続報に期待だね。

NEW 64風来のシレン(仮)
RPG

チュンソフト 未定

遊ぶたびにマップが変化して、何度遊んでも飽きがこないRPG「不思議のダンジョンシリーズ」。『風来のシレン』はSFCとGBで発売されているけど、ついにN64に登場だ。今冬に正式な発表がありそうなのでお楽しみに。

※画面はSFC版です

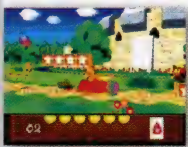
ロボットポンコッツ64 ～七つの海のカラメル～
RPG GBP

ハドソン 99年12月24日

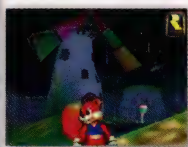
♪OKOK7つの海は～って、古いねどうも。それはともかく、船に乗って7つの海を巡り、ロボポンを集めて育てて戦わせるというのがこのゲーム。発売日も決まってまずは一安心。ちなみに初回生産分にはすばらしーおまけが…。

星のカービィ64(仮)
ACT

任天堂 2000年3月

今回の新情報で操作系が3Dスティックから十字キーに変更。スティックの扱いが苦手な小さいお友達もこれでOK。カービィならではのふんわりとした操作感を楽しむことができるぞ。2つの能力を同時にコピーできるのも楽しみだね。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 未定

ニンテンドウオブアメリカの荒川社長によると「来年のE3には出展されるでしょう」とのこと。つまり、日本で遊べるようになるには、少なくとも来年の夏以降ってことになりそうだ。新着情報も、来年の夏までないと思われる…。

※画面は海外版です

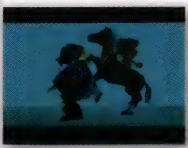
ドンキーコング64
ACT

任天堂 99年12月10日

もうすぐ発売となる年末の超目玉タイトル。軽快なヒップホップをBGMにコング達が大暴れ!以前の作品と違って3Dアクションになったけど、昔懐かしいトロッコのミニゲームなんかも遊べちゃうぞ。X'masプレゼント最有力候補!?

ゼルダの伝説外伝(仮)
ACT

任天堂 2000年3月

前作から、よりあやしさを増したお面屋のおやじ。そしてリンクにくってかかるのはナビィに似てるけど違うベル&モンド姉弟。スタルキッドは大事なお面を奪ってエポナで逃げちゃうし、リンクはあと数日で終わる世界を救えるか!?

カスタムロボ
ACT

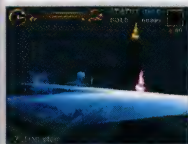
任天堂(開発/ノイズ) 99年12月3日

敵のロボに負けても、カスタムパーツを組み替えることによって勝てる場合が出てくるこのゲーム。試合の前には武器の試し撃ちならぬ練習モードがあるので、ここで相手の戦略を見極めるのがいいだろう。クリア後のお楽しみも◎。

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 〜レジェンド オブ コーネル〜

ACT

コナミ 99年12月16日

獣人コーネルの他に前作の主人公ラインハルトとキャリーが使えることは先述したが、なんと今回第4のキャラクターが登場することも判明。その彼はヘンリー。銃を武器に戦うガンマンだ。しかも最初から彼でプレイもできるのだ。

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン 99年12月3日

新型の爆弾や、ボンバーマンの仲間「ポミュ」の登場など、新要素が満載の『爆ボン』シリーズ最新作。基本はアクションゲームだけど、謎解きの要素もあるぞ。4人対戦も、いつものサバイバルを含めて全5種類のモードが楽しめる。

ちゃんばらファイター

格闘ACT

ボトムアップ 99年12月17日

登場するキャラクターはみんなあやつり人形。ということはトーゼン糸で吊られてるわけだよね。何とこの糸を切ってしまえば体力と関係なく勝てるぞ！カワイイキャラに戦略性もアリ、なかなか奥の深そうなこのゲーム、待て続報！

バイオハザード2

ADV

カプコン 今冬予定

PSで発売されている同名タイトルの移植版。ムービーシーンや音声までも完全移植されている。さらに、ドリームキャストで12月に発売される『バイオ2』と違い、N64版だけの「オリジナル要素」もいくつか追加されている。

※画面は開発中のものです

スーパーブラックバス64

NEW

SLG

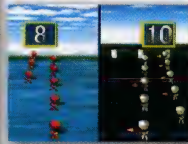
スターフィッシュ 2000年2月中旬

GBなど各機種でおなじみの『スーパーブラックバス』シリーズ。移植ではなく、完全オリジナル作品としてN64で登場。ダム湖・溶岩湖といった、特徴的な4カ所の湖で開催される、バス釣り大会で優勝するのが目的の釣りゲームだ。

64ウォーズ

SLG GBP

ハドソン 2000年春

発売中のGB版『GBウォーズ2』とつないで遊べるシミュレーションウォーゲーム。家では『64ウォーズ』で遊んで、外に出るときにはセーブデータを『GBウォーズ2』に移して楽しんだりと、家でも外出先でも楽しめちゃうぞ。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム 99年

ハリアー（垂直上昇が可能な戦闘機）のパイロットとなり、数々のミッションをこなしていくというシミュレーションゲーム『Harrier 2001』。日本での正式な発表ではないが、それがこのゲームであることは間違いないだろう…。

※画面は『ハリアー2001』です

パネルでポン64(仮)

PUZ

任天堂 未定

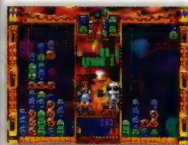
同じ柄のパネルをタテか横にそろえたり連鎖させて消すパズル。SFC版はおとめチックなかわいいキャラとファンタジーな世界が女の子に特に好評だったね。N64版の情報はまだお預けだけど、4人対戦ができるといいよね。

※画面はSFC版です

ぷよぷよ〜んパーティー

PUZ GBP

コンパイル 99年11月26日

老若男女東西南北、日本中の人々が熱中した落ちものパズルの定番中の定番、『ぷよぷよ』がN64にまた帰ってきた！今回は新フィーチャー「爆弾ぷよ」も登場して、いよいよヒートアップしそうだぞ！さぁ、Let's Party!

忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー

PUZ

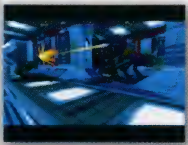
カルチャーブレーン 99年12月30日

アクション要素もふんだんに盛り込まれた絵合わせパズルゲームだ。押したり引いたり、並べたり、落としたりと4つのモードでいろんな遊び方ができて、かなりやりこめるぞ。アニメの「忍たま」ファンならずとも、ハマリ度激高！

スターツインズ

SHT

任天堂 99年11月27日

SF映画のような演出、美麗なグラフィック…。多くの武器を使い分けながら、悪の軍団をやっつけろ！基本はシューティングゲームだけど、広いマップを走り回って謎を解くなど、アドベンチャー色も強い。開発はあのレア社だ。

パーフェクトダーク(仮)

SHT GBP

任天堂 2000年

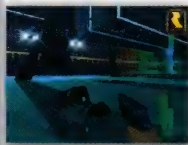
『ゴールデンアイ』のシステムを継承した、プレイヤー視点のガンシューティング。特殊工作員のジョアンナ・ダークとなり、巨大な陰謀に立ち向かう。海外での発売予定が2000年4月なので、しばらくは新情報はナシかもね…。

※画面は海外版です

はみだしクン

『パーフェクトダーク』は先月予告した通り、日本での発売日は延期に…。でも、海外の発売予定時期は決まっているので、日本版への移植に手間取るほどのボリュームだといいね。

はみだしクン

正式発表はされてないけど制作中らしい64作品の中で、特に注目株は『バンジョーカズーイ』の続編。あと『ヨッシー』も作ってるらしいんだけど、残念ながらハードはまだ未定だ。

大刀~ダイカタナ~

SHT

ケムコ　来春予定

PCではすでにお試し版が出回ってるこのゲーム、なかなかダークっぽい世界観が気になる3Dシューティングなのだ。刀、ってタイトルながらいろんな銃器を撃ちまくることになりそうなこのゲーム、やっぱり対戦も熱いのかな？

※画面は海外版です

VIEW POINT 2064

SHT

サミー　2000年春

ネオジオ版では一部のシューターに評価の高かった『ビューポイント』。N64版では、いかに進化するかが楽しみだ。発売が2000年春に延期になってしまい、その後新しい情報がなにも入ってこないので心配しているのだが…。

糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!

SPT

任天堂　2000年4月

今回は新情報はお休み。寒い冬から春にかけてはブラックバス釣りのシーズン。なので、ゲームの新情報もお伝えできるかもね。このゲームは釣りだけではなく、釣り具や魚の詳しいデータなども収録されるから勉強にもなるぞ。

バーチャル・プロレス2 ~王道継承~

SPT

アスミック・エースエンタテイメント　2000年1月28日

全日本プロレスの選手たちが実名で登場するプロレスゲーム。もちろん、全日以外にも架空の団体からたくさんの選手が参戦していて、その数なんと約100人！　選手の特徴も、正当派プロレスからシューター系までいろいろだ！

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　未定

往年の野球マンガを思わせる、フツーの野球じゃ考えられないルールで楽しめる「ウルトラモード」がウリ。FC版からの固定ファンも多いぞ。他ハードへの移植も視野に入れつつ制作中で、現在の開発度はまだ約半分ほどらしい。

※画面はSFC版です

マリオパーティ2

TAB

任天堂　99年12月17日

いよいよ年末のお楽しみパーティゲームが発売間近。今回のミニゲームは前作よりさらにパワーアップ。4人で遊べばハマることうけあいだ。こっそり1人で練習したければ、ミニゲームアイランドで練習しておくと差がつくかもね。

ゴエモンもののけ双六

TAB

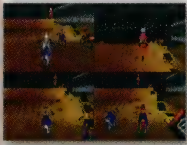
コナミ　99年12月16日

カードとボードがミックスした新ジャンルのゴエモン。とはいってもいつものおマヌケテイストは健在。特にキャラでエビス丸を使えば抱腹絶倒の嵐だぞ。1プレイが結構長いので、友達と時間に余裕のある時にじっくりハマろうぜ。

エキサイトバイク64(仮)

RAC

任天堂　2000年

ファミコン版ではセーブができなくって、せっかく作ったエディットコースも残しておくことはできなかったけど、今回はバックアップにも対応しているので、お気に入りのコースをガンガン作って残しておくことができそうだぞ。

スリッ駆ラジッ駆

RAC

任天堂　未定

残念ながら発売が未定になってしまった。ミニミニマシンを操作する感覚はラジコンに近いものがあって、カーブを曲がるときには、思わず体も曲がっちゃいそうだよ。コースもバラエティにとんでいて、飽きずにプレイできるんだ。

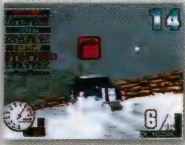
On&Off RACING

RAC

イマジニア　未定

ごめんなさい。発売中止になりました。登場車種・コース数ともに『マルチレーシング』よりも大幅に増えていたし、、分岐点も多く用意されていて、長く楽しめそうな内容だったのに…。つーわけで、今月号でさようなら～。ぐすん。

ビートル アドベンチャー レーシング

RAC

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　99年11月26日

実在する人気車「ニュービートル」が何台も登場して熱いレースやバトルを繰り広げるゲーム。レースももちろん面白いんだけど、テントウムシを取り合っていろんなアイテムをぶつけ合っちゃう「ビートルバトル」も楽しいかも。

トップギア・ラリー2

RAC

ケムコ　2000年1月中旬

やっぱりやってくれました！ケムコ期待のラリーゲーム、その出来はもちろんバッチリ。ムチャな走りをすればクルマのパーツがドンドン壊れてロクに走れなくなっちゃうのもリアルでグー。賞金を稼いでパーツの修理もしよう。

トップギア・ハイパーバイク

RAC

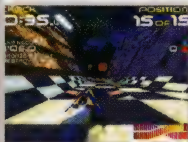
ケムコ　2000年1月下旬

オンロード・オフロードの両方で速さを競うレースゲームだ。ちょっと発売が遅れてしまったものの、まぁそのぶん作り込んでるわけだろうから、完成度については文句ナシ！ってことになりそう。期待して待とうぜ！

WIPE OUT64

RAC

ココナッツジャパンエンタテイメント　未定

圧倒的なスピード感が魅力のこのソフト。今月も発売日未定のまま変更ナシ。まだしばらくの間は動きがなさそうな気配。海外ではとっくの昔に発売されているので、発売が待ちきれない人は海外版を入手するのも一案かもしれない。

チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

RAC　GBP

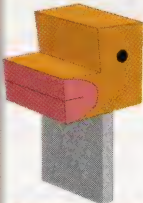
タカラ　99年12月

まいどおなじみおもちゃのチョロQが、64の中でも大暴れ！アイテムやいかにもチョロQ的な楽しい動きを駆使してハチャメチャなレースを繰り広げてくれるぞ！もちろんパーツ組み替えでマシンを強化することもできるっす。

動物番長(仮)

ETC

開発／サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)　未定

「人間失格」「動物合格」「恋愛SLG」がキーワード。何だか予想もつかないすげー作品になりそうだよね。『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』のシナリオ担当の伊藤ガビン氏など、開発陣も豪華だぞ。

※画面はイメージイラストです

64DDソフトカタログ

64DD SOFT CATALOG

いよいよ12月1日の配信サービス開始に向けて、カウントダウンスタート!早く普及してアクセスポイントが全国に広がるといいね。

ゼルダの伝説DD(仮)

ACT

開発／任天堂　未定

『外伝』は『時のオカリナ』と似ているようで違う、パラレルワールド。DD版は64版につなぐとダンジョンなどがガラリと変わるらしい。さらなるパラレルワールドの登場か!?前作スタッフの約半数が制作中なのでもう少し待ってね。

※画面は『時のオカリナ』です

シムシティー64

SLG

開発／HAL研　2000年2月

市長になったら何をしますか？まずはスタジアムを作って、動物園を作って……。と自分勝手なことばっかりやっていると住民の支持がさがっちゃうので気をつけよう。でもやっぱり、災害コマンドは実行したくなっちゃうよね～。

キャベツ(仮)

SLG

開発／HAL研　未定

シナリオは糸井重里氏、システム部分は某有名育てゲーを作った人が担当。この某氏は「遺伝的アルゴリズム」「突然変異」といった新しい要素を新作にどんどん盛り込んでいるのだ。64DD配信も始まるし、鮮烈な新情報待ってます。

※画面はホームページサイトです

現代大戦略 Ultimate War

SLG

開発／セタ　未定

現行の兵器を駆使した「現代戦」を体験できる戦略シミュレーション。夏のスペースワールドで出展されていた試遊機では「新潟に上陸したソ連軍と、日本の要請で出撃したアメリカ軍の戦闘」というマップをプレイすることができた。

ウォール街(仮)

SLG

開発／？　未定

任天堂のご意見番であるソフト評価集団「マリオクラブ」の評価も非常に高い、気になる気になる金融SLG。これはプレイしてみての評価らしいので、64DDのキラーソフトの一本として、近いうちに画面や内容が届くのを望むばかりだ。

日本プロゴルフツアー64(仮)

SPT

開発／セタ　未定

ゴルフゲームでは定評のあるセタの開発だけに、ゲームとしての基本的な作り込みは全く心配していない。通信対応となって、どんな新しい遊びの提案がされるのかがこのゲームの大きなポイントだ。春頃発売ではと予想しているのだが。

井出洋介の麻雀塾

TAB

開発／セタ　未定

業務用でも実績のあるセタの麻雀ゲーム。有名な井出名人が登場するだけに、中途ハンパな出来でないことはたしかだ。こちらも通信を意識した仕様を新たに盛り込んでいくとのことで発売が遅れたが、やはり春頃登場ではなかろうか？

はみだしクン　未公開の64DD作品で『DDシーケンサー（仮）』という、気になるタイトルをランドネットのホームページで発見したぞ（www.randnetdd.co.jp）。64DD通信のほうも読んでね。

はみだしクン 本誌11月号で任天堂の出石さんがちらっと語った水面下で開発中のGB作品は『カートヒーロー』（来春発売予定）だと判明。任天堂のカートゲームだけに、キャラやシステムに超期待！

将棋(仮)

TAB

開発／セタ　未定

森田将棋や金沢将棋など将棋ゲームでは毎コミとはよきライバルとも言えるセタ。DD版の将棋ゲームもファンをうならせる実力も持って登場することになりそうだ。書き込み容量の多いDDを使うだけに、いろんなデータの保存に便利かも。

レブ・リミット

RAC

開発／セタ　未定

ホントにお待たせしました！ 64DDでの発売が正式決定！ もともと開発自体は順調に進んでいたとのことなので、比較的早いうちに発売されそうだぞ。ていねいな作り込みで定評のあるセタのソフトなだけに、大いに期待して待とう。

※画面は海外版です

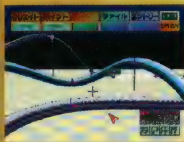
エフゼロエックス エクスパンションキット(仮)

RAC

開発／任天堂　2000年4月

『F-ZEROX』の拡張キットですが、今月は追加情報はナシ。っていうか、基本的にはもう完成してるからねぇ。64DD配布と同時に手に入らないのがかえすがえすも残念無念。みんなにも早くコースエディットを体験してほしいなぁ。

マリオアーティスト ペイントスタジオ

ETC　GBP

開発／任天堂　99年12月

好きな絵でいろいろ遊べる、好きな絵を自由に描ける、お手軽なのに本格的なお絵かきソフト。4人同時お絵かきや、絵が苦手な人も気楽に使える多数のサンプルも魅力的だ。専用マウスと同梱で12月に64DDの会員に届けられるぞ。

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

ETC

開発／任天堂　2000年4月

今やゲームキャラや背景などの主流となっている多角形の集合体であるポリゴンモデル。何だか作るのは難しそうだけど、あらかじめ用意されたパーツを組み合わせることもできるので、ゲームクリエイター気分を充分味わえるぞ。

マリオアーティスト タレントスタジオ

ETC　GBP

開発／任天堂　2000年2月

好きな画像をとりこんで体型や顔を変えたり着せ替えたりと、ありとあらゆる効果がつまったキャラ作成ソフト。作ったキャラを気軽に動かしてみるショウタイムモードの他に、オリジナルムービーも作れるぞ。編集部でただいま人気NO1！

サウンドメーカー(仮)

ETC

開発／？　未定

現在分かっているのは小室哲哉氏が制作に関わっていて、『マリオアーティスト』とは別ラインで制作中の音楽作成ソフトだというコト。『マリオアーティスト』3作品は互いにデータのやりとり可能だけど、この作品も加わればいいな。

巨人のドシン1(イチ)

ETC

開発／パーラム（マリーガルプロジェクト）　99年12月

1プレイが30分だけど、気がつくと何回も遊んでしまうドシン。さっきやれなかったことを試してみたり、さらなる達成感を目指してみたりと遊び方は本当に自由。個人的にはナレーションの緒川たまきさんの声がよかったです。

DT DD版(仮)

ETC

開発／ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）　未定

「世界経済を担うような秘密組織が出てくる一方で、フツーの人も登場する」と制作者の遠藤雅伸氏は語っていたけど…!?キャラ性はもちろん、RPG的な要素もあるようで、ストーリーも十分に楽しめるカードゲームになりそうだね。

※写真は制作の遠藤雅伸氏です

N64周辺機器シリーズ②

今月はN64や64DDにとりつけて使用する「パック」と名のつくものを集めてみたぞ。いろいろあるから、買い換えの時などに間違わないように価格や形を再チェックしておこう。

コントローラパック

●1000円（税別）

最大で123ページ分のデータセーブが可能。使用できるソフトとそうでないものもあるぞ。必要なページ数は各ソフトによって違うので、常に確認しておこう。ちなみに平均所持数は2.5個（本誌10月号調べ）。

振動パック

●1400円（税別）

『スターフォックス64』でデビューした元祖振動機器。コントローラの裏にとりつけるとぶるぶる震え、よりゲームに臨場感が出るぞ（対応ソフトのみ）。『ゼルダ伝』では「もだえ石」との別名も（笑）。

メモリー拡張パック（旧名「ハイレゾパック」）

●2800円（税別）

4Mのメモリを搭載、64本体上部に差し込むと画像が圧倒的にキレイになるぞ。64DDに同梱されるが、N64ソフトも今後は対応・専用ソフトが増えてきそうだ（『ドンキーコング64』は同梱で7800円とお得！）。

64GBパック

●1400円（税別）

ゲームボーイとN64や64DDのデータを相互にやりとりできる画期的な機器。『ポケモンスタジアム』などに対応している。対応ソフトは今後も続々出るし、DD本体を加えれば完璧なデータリンクシステムが完成！

お店では売ってないレアなカレンダーをゲットしよう!

読者全員サービス企画

しめきりは、12月1日(水)消印有効

先月号でも告知した、64ドリーム特製「任天堂ゲームカレンダー2000」。まだ締切前だというのに、たくさんのご応募をいただき、編集部一同感謝カンゲキです。でも、「応募するのを忘れちゃった」という人も大丈夫。締切は12月1日なので、まだ間に合うのだ。2000年を任天堂キャラと楽しく過ごすために、急げ!ポストへ!!

絵はがきとしても使えるぞ～!

ドンキーコング64

©1999Nintendo.Game by Rare. Rareware Logo is trademark Rare

※実物は写真とは若干ことなることがあります。

こんなカンジ

応募の方法

①申し込み1セットにつき、1000円分の未使用切手を用意しよう(カレンダー代および送料)。
②右下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、あとはポストに入れるだけ。

応募の注意

- 1人何セットでもご応募できます。ただし、あて先に希望セット数を明記し、代金もセット数分の切手をお入れください。
  例)5セットを申し込まれる場合…5000円分の切手
  また、応募券も必ず同封してください(コピー不可)。
- 切手が多めに入っていても差額は返却できません。
  また、1000円に満たない場合は応募を無効とします。
- カレンダーは年内に発送いたします。

POINT 1 切りはなせば絵はがきになる

「任天堂ゲームカレンダー2000」はただのカレンダーじゃない。切りはなせば、そのまま絵はがきとしても使えるのだ。

POINT 2 クリアケースに入っている

カレンダーはスタンド付きのクリアケースに入っている。だから、自分の好きな場所に置くことができるのだ。

POINT 3 何セットでも申し込めるぞ

今回は右の応募券があれば、1人で何セットでも応募できるのだ。ただし希望セット分の切手が必要になるぞ。

POINT 4 年内に自宅に送られてくるぞ

2000年のカレンダーだから、元旦から使いたいというわけで、間違いなく年内に送られてくるのだ。

POINT 5 カレンダーは12枚つづり

1月から12月まで、異なるゲームのイラストを採用。64ドリームで厳選した、かっこいいグラフィックばかりだぞ。

●収録予定ソフト一覧●

1月 ドンキーコング64
2月 星のカービィ
3月 ゼルダの伝説 時のオカリナ
4月 ポケモンスタジアム
5月 ファイアーエムブレム トラキア776
6月 スターフォックス64
7月 ヨッシーストーリー
8月 マリオゴルフ64
9月 マリオパーティ
10月 バンジョーとカズーイの大冒険
11月 MOTHER2
12月 マリオカート64

【ご注意!】掲載予定のソフトならびに掲載月は変更することがあります

あて先

↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「任天堂カレンダー」係
任天堂カレンダーを(　　　)セット申し込みます

↑必ず記入してください

応募券

↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

任天堂カレンダー 全員サービス応募券

住所

名前　　　　様

電話

任天堂カレンダーを(　　　)セット×1000円分
(　　　　　)円分の切手で申し込みます

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

この冬は、日本だけじゃなくって世界中がポケモン一色って感じだね。そこで今月はポケモンセンターオーサカ開店1周年を記念したオリジナルグッズをプレゼント。ほかにもいろいろユニークなプレゼントを用意したので、どしどしハガキをおくってね。

©Nintendo

64ドリーム

1 1名 **NINTENDO64**

年末はN64ソフトも充実するのでこの機会に手に入れよう

3 1名 **ゴールドN64**

いよいよ今月で本当に最後のプレゼントになるかも？

4 1名 **オレンジN64**

日本一になったダイエーホークスカラーの限定版N64

5 1名 **ゲームボーイカラー**

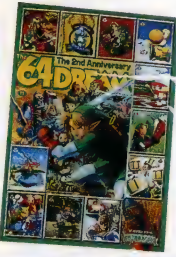
カラーだと「ポケモン金・銀」の迫力もバツグンだぞ

6 1名 **ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン**

オレンジと青の2色のゲームボーイカラー

2 5名 **コントローラブロス**

4人対戦こそがN64の大きな魅力の1つだね

7 1名 **64ドリーム3周年記念特大表紙ポスター**

64ドリーム1年間の表紙を集めた特製ポスター（写真は昨年のものです）

8 1名 **マリオカート64フィギュア**

最近あまり手に入らないマリオ関連のグッズだぞ

バンプレスト

9 3名 **スーパーロボット大戦64（N64ソフト）**

ファン待望のスパロボがN64に登場だ

10 3名 **スーパーロボット大戦リンクバトラー（GBソフト）**

N64版と一緒に遊べば楽しさ倍増!!

ポケモンセンター

11 3名 **ピンズオーサカ1周年**

開店1周年を記念した、オーサカメインキャラのニャースのピンズ

12 3名 **ステッカーオーサカ1周年**

こちらは同じくニャースのステッカーだ

13 3名 **バッジオーサカ1周年**

ピカチュウ・ゼニガメ・ニャースのバッジが3個入ってるぞ

ホリ電機

14 25名 **ホリパッドミニ64**

今月で7回目のホリパッドミニ64プレゼント。残りも少なくなってきたぞ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年12月20日 **当選発表** 64ドリーム3月号（1月発売）

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤昼間はポカポカと暖かく、朝夕はひんやりとしている東京の11月が、私は大好き。この本が発売される日には『ポケモン金・銀』も手に入るし、よりうれしい秋の日々です。読者のみんなも『ポケモン』三昧の晩秋になるだろうね。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	26	スターツインズ
2	N64新作ソフトカレンダー	26	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
3	N64ドリームランキング	27	シアトル発GAME STREET JOURNAL
4	ドンキーコング64	28	ドリームインプレッション
5	星のカービィ64	29	64フォーラム
6	ゼルダの伝説外伝	30	ロクヨン大通り商店街
7	カスタムロボ	31	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
8	マリオパーティ2	32	特集：平林久和が語る、64DDのこと
9	ゴエモンもののけ双六	33	64DD通信
10	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝〜レジェンドオブコーネル〜	34	マリオアーティスト ペイントスタジオ
11	バイオハザード2	35	巨人のドシン1（イチ）
12	爆ボンバーマン2	36	教えて本郷さん N64の質問箱
13	スーパーロボット大戦64	37	毎月新聞
14	+(GB)スーパーロボット大戦リンクバトラー	38	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
	スーパーブラックバス64	39	SFC&GB情報局
15	ロボットポンコッツ64〜七つの海のカラメル〜	40	トップギア・ラリー2
16	+(GB)ロボットポンコッツ月バージョン	41	トップギア・ハイパーバイク
17	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	42	バーチャル・プロレス2〜王道継承〜
	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	43	ビートル アドベンチャー レーシング
18	ぷよぷよ〜んパーティ-	44	それゆけ!!マリオ親衛隊
19	ロクドリエンタメ倶楽部	45	ドリテクの殿堂
20	ちづるのアナログチャット64	46	N64新作ソフトカタログ
21	ゲームソフトファンクラブ2	47	読者プレゼント
22	マンガ「Dream Drunker」	48	読者アンケート
23	ヌルゲーリサーチ200X	49	マンガ「ロクヨン夢日記」
24	ポケットモンスター金・銀		

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについてます。12月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

Q5 今後出るN64&64DDソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【3月号（2000年1月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	24	トップギア・ハイパーバイク
1	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝〜レジェンドオブコーネル〜	25	トップギア・ラリー2
2	井出洋介の麻雀塾	26	ドンキーコング64
3	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！		【な行】
4	ウォール街（仮）	27	日本プロゴルフツアー64（仮）
5	ウルトラベースボール実名版64	28	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー
6	エキサイトバイク64（仮）		【は行】
7	エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮）	29	バーチャル・プロレス2〜王道継承〜
	【か行】	30	パーフェクトダーク（仮）
8	キャベツ（仮）	31	バイオハザード2
9	現代大戦略 Ultimate War	32	パネルでポン64（仮）
10	ゴエモンもののけ双六	33	VIEW POINT 2064
11	コンカーズクエスト（仮）	34	ファイアーエムブレム64（仮）
	【さ行】	35	フライトシミュレーター（仮）
12	サウンドメーカー（仮）	36	星のカービィ64（仮）
13	シムシティー64		【ま行】
14	将棋（仮）	37	MOTHER 3 豚王の最期
15	スーパーブラックバス64	38	マリオアーティスト タレントスタジオ
16	スーパーマリオRPG2（仮）	39	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
17	スリッ駆　ラジッ駆	40	マリオパーティ2
18	ゼルダの伝説外伝（仮）		【ら・わ行】
	【た行】	41	レブ・リミット
19	大刀〜ダイカタナ〜	42	64ウォーズ
20	ちゃんばらファイター	43	64風来のシレン（仮）
21	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	44	ロボットポンコッツ64〜七つの海のカラメル〜
22	DT DD版（仮）	45	WIPE OUT64
23	動物番長（仮）		

Q6 あなたがこれまでに遊んだゲームの中で、最も長期間にわたってやりこんだ（または現在もやりこんでいる）ソフトのタイトルを教えて下さい。ゲームの機種は何でも可です（1つだけ）。

Q7 オープニングが良かったゲームソフトがあれば、教えて下さい。ゲームの機種は何でも可です（2つ以内）。

Q8 あなたが売買した中古のN64ソフトについておたずねします。
①中古で買ったN64ソフトがあればタイトルを教えて下さい(いくつでも可)。
②中古品として売ったN64ソフトがあればタイトルを教えて下さい(いくつでも可)。

64ドリーム11月号プレゼント　当選者発表！

●ゴールドN64
大分県／首藤和哉
秋田県／藤原成吾
兵庫県／神吉記親夫

●カスタムペイントGBカラー
奈良県／池上祐介
鳥取県／武本輝久
愛媛県／桧垣卓也

●GBカラーポケモン3周年バージョン
神奈川県／宗像恵里香
広島県／多武保　健
三重県／小倉健司

●GBカラー
島根県／小豆澤和秀
大阪府／内山宏樹
福岡県／佐々田由理

●ミュウデータ入りポケモンソフト
奈良県／芳村晃弘
青森県／佐々木和也
岩手県／三橋武広

●宮本茂さんサイン入りCD
和歌山県／福井　拓
大阪府／西垣徹也
沖縄県／金城　剛

●宮本茂さんサイン入りTシャツ
滋賀県／中村公一
新潟県／長崎大生
群馬県／藤島永光

●飯田和敏さんサイン入りTシャツ
島根県／今若憲之
兵庫県／森田有貴
神奈川県／眞鍋伸吾

●桜井さんサイン入りスペースワールドガイドブック
岡山県／原田健太
千葉県／小川陽平
神奈川県／本間永一

●飯田和敏さんサイン入り「巨人島からの手紙」
大阪府／江口　徹
静岡県／佐々木美和
大阪府／松田慶子

●ドンキーコング64Tシャツ
山梨県／石倉隆久
北海道／桜田翔平
東京都／岩瀬繁信

●スペースワールドTシャツ
三重県／荒川真幸
神奈川県／今井照仁
長崎県／出口大輔

●スペースワールド特製スマブラシール
大阪府／吉村裕二
宮城県／新関大河
大阪府／西尾友美

●ピカチュウピンズセット
長崎県／山下絢夏
栃木県／和泉嘉紀
山口県／木村幸夫

●カスタムロボ小冊子とおもちゃ
神奈川県／山内海冬
栃木県／長野博幸
大阪府／東　佳瑞律

●スペースワールドうちわセット
京都府／和田卓己
兵庫県／森元康夫
徳島県／白井大基

●うたうポケモン図鑑第1巻
大阪府／坂本　誠
三重県／長井　遊
広島県／岡田直也

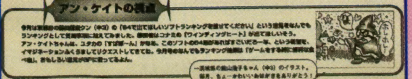
●メタルスコンボイVSメタルスメガトロン
山形県／多田知洋
京都府／下元景太
三重県／戸谷正幸

●ポケットファミリーGB2
和歌山県／山崎紀幸
青森県／佐藤秋晴
新潟県／植木大輔

●ホリパッドミニ64
山口県／西川和江
長野県／萩原孝志
和歌山県／西岡大樹
大阪府／谷川孝一
山口県／神崎紘充
東京都／前澤史隆
秋田県／榊　英孝
福岡県／平島治樹
三重県／伊藤友哉
岐阜県／大塚裕樹
滋賀県／服部匡人
山口県／末永慎吾
滋賀県／清水侑喜
愛知県／藤井幸寛
兵庫県／有吉秀美
神奈川県／一戸裕司
三重県／山口綾菜
静岡県／北野　賢
千葉県／岡本光平
東京都／前田たつや
山口県／宇野慎吾
愛知県／堂本和裕
秋田県／東海林真幸
石川県／木下順平
愛知県／岩田吉弘
（エンドー自腹プレゼント）

●海外版ウェーブレースGB
宮城県／佐竹涼介
（敬称略）

アン・ケイトの視点 vol.36

このコーナーが始まってから、今月で丸3年。モノクロのページでこぢんまりとスタートしたコラムです。上のアン・ケイトちゃんのイラストも、パソコンで自分で書いて、最初は1色で、その後彩色して、今だに使ってるんですよ。今月は創刊3周年プレゼントの当選者が多数のため（おめでとう！）、初心を思い出して、やはりこぢんまりと感慨深く書いています。でも小さな積み重ねとはいえ、今や全て目を通してきた何十万通もの読者からのお便りが、私や編集スタッフのお仕事の励みであり、生きている糧とも言えます。今後も多くのお便りをお待ちしていますね（感涙）。

◆記念すべき「アン・ケイトの視点」第1回。サオヘンに突然書けと言われて面食らいました。懐かしいけどちょっと恥ずかしい〜

2月号は

12月21日(火)

に発売します 定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

1999年末はポケモン、ドンキー、マリオなど、世界的なゲームキャラが勢揃い。今年最後の64ドリームでは、これらの大作ソフトのほか、2000年を彩る『ゼルダの伝説外伝』や『星のカービィ64』など期待作の情報もお届けする予定。あと、あの有名クリエイターにも出演交渉中というわけで、次号もお楽しみにねっ！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●ただいま、『ポケモン金・銀』の攻略本を制作中！　ゲームボーイ本体やカートリッジを収納できるケースやシールもついているのだ（詳しくは毎月新聞で)。発売は12月24日を予定。書店だけでなく、全国のオモチャ屋さんでもゲットできるぞ！

●大阪で勤務していたときに購入したマンションを先日売却しました。数年分の給料に匹敵する売却損を被り、ショックな毎日。世の中の不良債権の実態を身を持って体験したしだいです。（毎日宝くじ当れ!と願い続けるわたる）

●担当得で『ポケモン金・銀』楽しませてもらいました。でも本当の楽しみは、編集部みんながプレイし始めた時。この広がりが『ポケモン』のおもしろさかもね（大岡さんとおそろでiMacDV.S購入。マッシー）

●『ポケモン金銀』発売！『グランツー2』の発売も近いし、年末は遊ぶ物がたっぷりあってよい。でも、仕事で、しかも短期間でやり込みすぎるとキライになるゲームもある。『ドンキー64』…。いいゲームです（ケイ少佐）

●先月の校了明けから、長々と編集部を欠勤。病院に行く以外はひたすら自宅の新Macでネットとメールのディープな世界にハマッてました（危険だな～)。ご迷惑ご心配かけた方々に改めておわびします。ペコリ（ちづる）

●10数年ぶりに歯医者へ。虫歯は大したことなかったんだけど「効かないから」と麻酔を通常の1.5倍打たれ、歯にレーザーを当てられ…GUTSとか科特隊に攻撃される怪獣の気持ちがよくわかりました、ハイ（もっちー）

●競馬秋のG1シリーズは、春とは違って絶好調！秋華賞の万馬券的中を含む3戦2勝で、今年度の大勝ちは早くも確定。私設HPの「ロクヨン裏通り商店街」にて、毎週競馬予想を披露しているので、是非お立ち寄りのほどを（エンドー）

●さてさてついに日本一の栄冠を勝ち得た我がホークスですが、実はストーブリーグでは目下3連覇中で今年も結局バタバタしてますな。工藤も球団も、そしてもちろんファンのみんなも満足する結果を望みます（フカミ）

●編集部のMacを使って64DDの予約にトライ（7度目に成功♪)。インターネット通販というのは初めての体験だったんだけど、なかなか実感がわかないものですね。予約票もないし。早くドシンが来ないかな～（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
高橋慶子／小野瀬糸子
水橋洋人／国分亜紀子（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二/加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／渡辺健一／記村隆鶴
牧野タカシ／三浦ゆうま
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 1月号
1999年11月20日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

Nintendo
NINTENDO64
遊ぼう 遊ぼう 対戦しよう。
あっ、と言わせてみせる。
「ワタシ、ユリエ。
同じクラスなんだけど
覚えてないかな。
カスタムロボ
CUSTOM ROBO
発売日:1999年12月3日　メーカー希望小売価格:6800円(税別)　ジャンル:ロボットアクションRPG
©1999 NOISE (Marigul)
NINTENDO64
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
と NINTENDO64 は任天堂の商標です。
'1999 Nintendo.

※作品の人物とキャラクターの著作関係者とは一切関係ありません。 ※作品はデジタルカメラを使って作成されたものです。 ※作品は、オプションのキャラクターを使って作成したものです。 ※画面上とプリントの出力の色合いは異なる場合があります。
※「マリオのふぉとぴー」カセット本体には、「スーパーマリオ」登場のキャラクター24カット、クリップアート42カット、フレームわく24カットがあらかじめ入っています。
NINTENDO64 および NINTENDO64 は任天堂の商標です。スーパーマリオは任天堂の登録商標です。LICENSED BY NINTENDO ©Nintendo　ふぉとぴーは東京エレクトロンデバイス株式会社の商標です。
※記載の商品名、名称等は各社の商標または登録商標です。※ポストカードやネームカードは、お近くの写真店でプリントできます。

販売元
株式会社ハギワラ シスコム
http://www.hscjpn.co.jp/
〒460-0003 名古屋市中区錦二丁目4番3号 錦パークビル8F TEL.052-223-1301（代表） FAX.052-223-1303
発売元 東京エレクトロン デバイス株式会社

マリオのふぉとぴーサポートセンター
受付時間：月～金10:00～18:00（祝祭日を除く）
0120-060-964（マリオくるよ）

The 64DREAM
1月 ザ・ロクヨンドリーム 最新情報満載号
●ポケットモンスター金・銀
●平林久和 64DDを語る！

2000 Jan.
MYCOM ムックシリーズ
1999年11月20日発行：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価：本体467円+税

9784839902070
1929476004673
ISBN4-8399-0207-0
C9476 ¥467E

雑誌68392-25